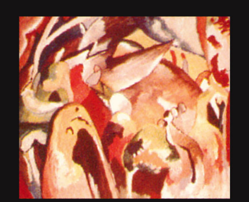
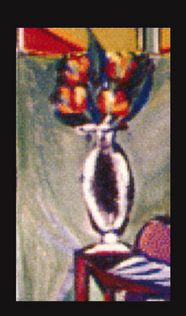
№ 1.95



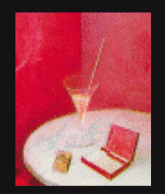
МУЛЬТИМЕДИА И ИГРЫ











Главный редактор
Г.Л. Карчикян

Ответственный секретарь
А.З. Морев

Зам. главного редактора
В.В. Водолазкий

Зам. главного редактора
А.М. Миляков

Главный художник
Г.Б. Бозов

Директор
С.В. Нестеров

В оформлении номера
использованы рисунки
А. Бородина

Для справок: (095) 943–25–53
Редакция: (095) 939–16–09
Факс: (095) 939–53–90
Адрес издателя: 117234 Москва,
Ленинские Горы,
МГУ им. М.В. Ломоносова,
2-й гуманитарный корп.

Учредитель — коллектив редакции
Издатель — НПО «Инфосервис»
Журнал зарегистрирован в Комитете
Российской Федерации по печати
21 декабря 1994 г.
Регистрационный № 013148.

Подписано в печать
с оригинал-макета
25 января 1995 г.
Формат 60×90/16
Заказ № 1614
Отпечатано
в АО «Типография „Новости"»
Москва, ул. Ф. Энгельса, 46

КОМПАС. Прибор для определения стран света.

С.И. Ожегов. Словарь русского языка

Как вы уже, наверное, заметили, дорогие читатели, название нашего журнала произносится так, как принято у моряков — «компАс», с ударением на втором слоге. Но к мореплаванию он не имеет никакого отношения. Любовь к сокращениям сделала свое дело, и в результате напряженной работы мысли появилось слово, которое вы увидели на нашей обложке. Развивать дальше эту мысль, наверное, не стоит. Тем не менее, морское название предполагает хоть какую-то связь с большим пространством, и, оглядевшись вокруг, море мы нашли. Называется оно «мультимедиа», и в последнее время в нем стали захлебываться не только новички, но и бывалые компьютерные волки. Причем расширяется мультимедийное море не по дням, а по часам. Ежедневно вливаются в него ручейки энциклопедий, реки звуковых плат и бурные потоки компьютерных игр.

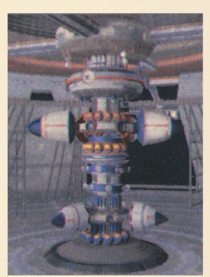
По правде сказать, в самом начале мы и сами чуть было не утонули в этом грандиозном наводнении, но сумели выплыть. Вдоволь наплававшись вдоль и поперек многочисленных течений, мы решили, что для спокойного путешествия необходим известный еще древним китайцам прибор, помогающий всегда находить верный путь. Зная любовь и доверие наших граждан к печатному слову, мы изобрели новый КомпАс — журнал для всех, кто любит и интересуется мультимедиа и компьютерными играми.

Многие из вас уже встречались с нами раньше на страницах журнала «Ба-Бах!». В результате долгой и упорной работы над ним сложился наш дружный творческий коллектив, который, поразмыслив, решил развить это славное начинание и создал то, что вы сейчас держите в руках.

Конечно же, одним нам будет нелегко. Поэтому мы будем рады, если вы поможете нам в нашем нелегком труде. Мы ждем ваших писем, звонков, посещений.

Как известно, всякому компасу нужен капитан, поэтому и наш «КомпАс» решил обзавестись своим. Нашли мы старого компьютерного волка на заслуженном отдыхе в селе Кривой Код, и после недолгих уговоров он согласился повести наш корабль в далекое и трудное плавание.

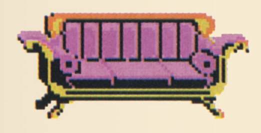
Знакомьтесь — капитан Глюк!






AUTO
REC







А. Морев
М. Нилов

НЛО и как с ним бороться!

«Кто с мечом к нам придет, от меча и погибнет»
А. Невский

Название игры:	«UFO — Enemy Unknown»
Фирма-разработчик:	«MicroProse»
Год выпуска:	1994
Память на диске:	10,2 Mb
Видеоплата:	VGA
Звук:	без ограничений
Управление:	«мышь»/клавиатура

Человечество давно ждет контакта с другими разумными существами. По сей день ведутся дискуссии по вопросу, как мы отнесемся к пришельцам и как они к нам. Разработчики игры «UFO» решили смоделировать ситуацию, когда нам не повезло при первой встрече и злобные орды инопланетян ринулись на беззащитную Землю.

Но для землян еще не все потеряно! ООН разработала секретный проект борьбы со вторжением, возглавить который поручено вам. Вы получаете немного деньжат, одну базу с небольшим запасом оборудования и нескольких коммандос, которым еще предстоит пройти курс обучения. Задача, которую вам предстоит решить, на первый взгляд кажется очень простой. Подобные проблемы очень любил решать А.В. Суворов, говоривший: «Побеждай не числом, а уменьем». Начав с нуля, вы



должны будете разбить превосходящие по военному и техническому потенциалу силы врага. Хорошо еще, время ничем не ограничено, кроме как его наличием у игрока. А теперь погрузимся в волшебный мир «UFO».

Выбрав место для своей ставки поближе к экватору, отряд под кодовым названием «X-COM» приступил к боевому дежурству. Сидя на базе и потягивая пивко, вы следите за приходящими сообщениями и отправляете на задание по мере надобности то истребитель, то десантный корабль. Но если кто-то решил, что это все, то суровая правда вскоре разрушит эйфорию. Если противник оказывается на охраняемой поверхности, то вам, именно вам придется управлять отрядом, так как вы должны контролировать не только глобальную обстановку, но и локальные стычки с инопланетянами. Учтите, поле боя остается за тем, у кого останется последний живой боец.

В игре существует четыре типа операций: встреча с противником на «нейтральной» территории; вылет в город, который терроризируют жутко нехорошие братья по разуму; уничтожение отряда сбитого НЛО и крутые разборки на своих и вражеских базах.

Для всех типов заданий можно дать несколько полезных советов:

— разбивайте свой отряд на несколько небольших групп по два-три человека;
— после очередного хода оставляйте немного энергии своим людям, это даст им шанс прикончить врага во время его хода;
— никогда не ленитесь поднять голову, это не раз спасет ее от выстрела сверху.

Одним из самых удобных видов оружия являются лазерные ружья. Они не требуют боеприпасов, как обычные или плазменные ружья, при их использовании не надо затрачивать много физической силы, как для тяжелых ручных пушек, да и по убойной силе они — одно из лучших орудий убийства. Однако лазерные ружья имеют неприятное, хотя иной раз и полезное свойство — после выстрела враг может быть не убит, а лишь оглушён разрядом ионизированного воздуха. На пару ходов он выбывает из игры, но потом встаёт и уходит, уходит, уходит... Правда, при этом он теряет оружие, но найти такого «летучего голландца» может оказаться достаточно трудоёмким занятием.

Надо позаботиться и о защитной экипировке отряда: вначале её у вас просто нет и ваши солдаты спасают Землю в обычных комбинезонах. Но вскоре ученые разработают прекрасные костюмы, в которых ваши люди будут опасаться только разве что плазменной пушки. А преодолевать в них многоэтажные препятствия — одно удовольствие. И, что самое главное, эти костюмы не только защищают солдата, но и помогают ему двигаться, то есть увеличивают его энергию. Каждый боец вашего отряда может пройти путь от «новичка» до «коммандера» (что-то вроде нашего генерала). Для этого он должен поучаствовать в как можно большем количестве операций и убить много, очень много гуманоидов и их приспешников.





Продвижение по служебной лестнице увеличивает все тактико-технические характеристики воинов, но есть один интересный факт: воин, достигший максимума своих способностей, после некоторой эйфории возвращается в исходное состояние. Отряд обладает не только физической силой, но и психической энергией. При развитии ее в психологических лабораториях ваши войска смогут подчинять себе вражеские боевые единицы, которые будут выполнять все ваши приказы. Единственный минус — при каждом очередном ходе приходится заново добиваться повиновения.



Чем больше мы знаем о противнике, тем ближе к победе над ним. А никто не знает этих загадочных существ лучше, чем они сами. Поэтому берите их в плен с помощью «усыплялки» (Ston Rod) и отдавайте на растерзание вашим ученым, которые выведают очень много полезных сведений о целях визита «дружественных» инопланетян.

Теперь перейдем от общего к частному.

Миролюбивые инопланетяне существуют только в воображении фантастов...

Задание 1: «Охота в лесах, джунглях, льдах и песках»

Обнаружив НЛО, вы направляете на его перехват истребитель. Если все сложится удачно, то непонятный объект свалится на землю, и к нему отправится исследовательский отряд коммандос. Основная задача на поверхности — быстро обнаружить место падения летательного аппарата, тем самым не дав разбежаться врагам. Остальное — дело техники. В крайнем случае можно отступить, но при этом вы потеряете все трофеи и людей вне транспорта.

Задание 2: «Бей террористов!»

Основной совет для этого задания: «Ни за что не убивайте гражданское население города!». Этим вы только



поможете инопланетянам в их ужасном труде. Используйте господствующие над городом точки. Выбирайте укрытия покрепче, так как стена не выдерживает прямого попадания из плазменного оружия, весьма любимого звездными «вундеркиндами». Здесь борьба идет до победного конца, иначе город будет превращен в один из вражеских центров по борьбе с проектом.

Задание 3: «Дома хорошо, да и в гостях неплохо»

Самые опасные и в то же время захватывающие бои — бои на базах. При защите своей базы перекройте выходы из ангаров и не забудьте про лифт в центре. Затем можете поучаствовать в расстреле этих глупцов, посягнувших на ваше добро. После победы ваша база превратится в огромную свалку, поэтому продавайте всего побольше. И ещё: не отступайте, или вы потеряете свою базу. Когда происходит нападение на базу «чужих», просматривайте последовательно все комнаты, вытяните свой отряд в цепь и ищите комнату командира (в центре, на втором уровне). Здесь основной задачей является поймать живого инопланетного «коммандера». Но





забывать об уничтожении врага все-таки не советую, а то ведь отобьют начальничка-то, при этом ещё и отряд ваш постреляют, так что без крови здесь тоже не обойтись. И не позволяйте пришельцам спокойно сидеть на своей базе и строить новые — иначе у вас может не хватить сил на противодействие их гнусным планам. Ну, а если не хватает деньжат, то сам Бог велел слетать на основанную врагами базу. При этом чем раньше вы прибудете туда, тем легче будет захватить это гнездо злодеев. К сведению: в этом задании всегда только 12 различных вражеских солдат.

Успех проекта зависит от мощи вашего оружия, людей и правильно выбранной стратегии. Объясню подробнее: мощь оружия зависит от научных разработок, проводимых в рамках проекта; сила людей — от количества заданий, где они участвовали, и от активных действий в них; что же такое правильная стратегия — так в этом придется разбираться в конкретных ситуациях, с которыми столкнутся защитники нашей планеты. Немаловажную роль в происходящих событиях будет играть помощь или противодействие правительств стран мирового сообщества, а это зависит от вашей активности по их защите. Любое из государств может заключить мирный договор с пришельцами из космоса. Но отступников можно вернуть в лоно истинной веры. Для этого пропустите



над их территорией пару-тройку НЛО, а затем постарайтесь уничтожить все пролетающие над ними вражеские объекты. Тогда они поднесут вам материальную помощь на блюдечке с золотой каёмочкой.

Пройдемся по основным пунктам, решающим судьбу миллиардов людей. Конечное поражение нам могут нанести только в двух случаях — если все страны присоединятся по своей глупости к существам, предлагающим все мыслимые достижения науки и их так называемую «защиту», или если под огнем превосходящих сил противника потеряет жизнь последний герой, вдобавок ко всему защищающий вашу последнюю базу. Теперь по крайней мере понятно, чего ни в каком случае нельзя делать. Нужно же: вооружить свой боевой отряд, дать задания научным работникам, загрузить работой инженеров-техников и разумно потратить ту небольшую сумму, которой вы располагаете с самого начала. Деньги решают для вашего проекта очень многое. На них можно купить оружие, постройки на базе, нанять людей для работы в научных и рабочих лабораториях, для участия в боевых операциях. Существует два способа получить деньги — зарабатывать их, защищая государства, и продавать трофеи, получаемые при выполнении миссий. Маленький совет — не будьте скрягой и продавайте две трети из того, что вы захватили, а то ведь хранилища ваших баз не резиновые, и нужные предметы могут просто не поместиться.

Несколько слов об общей стратегии управления планетными силами безопасности. При обнаружении на радаре цели, с одной из баз поднимается истребитель-перехватчик. Он сопровождает её на определенное расстояние, но запас топлива ограничен, поэтому выбирайте ближайшую цель, передавайте её от самолета с первой базы самолету с другой базы, находящемуся в данный момент ближе к НЛО. Когда же уровень технического развития проекта достигнет определённого значения, информация об обнаруженных НЛО станет более подробной. И тогда вы сможете поднимать в воздух истребители, которые полетят навстречу пришельцам, а не будут играть с ними в догонялки. Никогда не оставляйте свои базы без охраны. Враг не дремлет. По мере поступления денег увеличивайте штат научных, инженерных специалистов и военные силы проекта, покупайте оборудование и оружие, расширяйте зоны влияния проекта, то есть стройте побольше баз.

Если вам удастся превосходно выполнять все операции, то деньги польются рекой, и вы сможете построить шесть хорошо защищенных баз. Причем на них при соответствующем научном развитии проекта корабли «чужих» даже не смогут приземлиться. В конце игры ваши научные работники узнают у инопланетного «коммандера» местонахождение основной базы этих зловредных существ на Марсе. Отправьте на неё 26 самых лучших бойцов. Там развернутся два последних, грандиознейших боя за судьбу человечества. Здесь может пригодится опыт, полученный в «DOOM», только народу у вас раз в 20 больше. Будем надеяться, что ваши коммандос разнесут главный управляющий блок врага. И тогда вы узнаете, что, вопреки теории Дарвина, люди произошли не от обезьян, а от марсиан. Так-то! На сей раз победа осталась за нами, но будущее покрыто мраком То ли ещё будет...



В. Давыдов

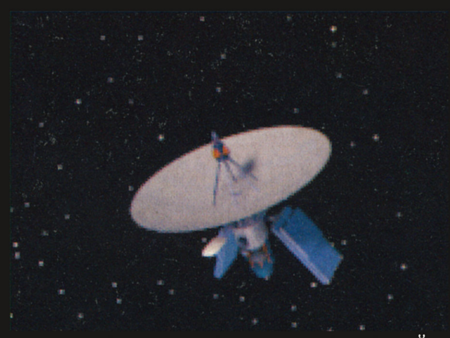
СЕРЫЙ КАРДИНАЛ

«Outpost» — почти реальная жизнь в пространстве и во времени

Название игры: «Outpost»
Фирма-разработчик: «Sierra On-Line»
Требования к аппаратуре: 386 и выше, CD-ROM, 4 Mb RAM
Объем на диске: 5 Mb
Оболочка: Windows 3.1 и выше
Управление: клавиатура/«мышь»
Графика: VGA

Вот и дождались мы, наконец, по-настоящему хорошей стратегической игры от фирмы «Sierra On-Line» — игры «Outpost». По поводу нее уже «отметились» многие журналы, прямо или косвенно имеющие отношение к ПК и особенно играм для них, и здесь можно только повторить тезис о несомненном «конверсионном» вкладе NASA в развитие игр на ПК. В другой стратегической игре от «Sierra On-Line», появившейся практически одновременно, — «Alien Legacy» — принято несколько другое отображение внешнего мира, она, если можно так выразиться, двумерна и коротка.

«И увидел он, что это хорошо!» — примерно такие же впечатления автор испытал в 1992 году, первый раз просматривая введение к игре фирмы «Sierra On-Line» (далее «Sierra») «King's Quest VI», и все повторилось... 10 минут введения в «Outpost», построенного с великолепной детализацией и колористикой изображаемого, воспринимаются как хороший видеофильм с общеобразовательным креном (и не только). Тут «Sierra» снова верна себе: демонстрация новой версии интерпретатора, обязательный образовательный элемент вкупе с занимательностью и неизменностью благородных целей и призывов к вновь приобщаемым игрокам — «цивилизация в опасности!» в сочетании с расширенной графикой, обоснованно широким



использованием звука, хорошо написанной музыкой и дикторским сопровождением с очень приятным на слух тембром и так далее. Все это роднит рассматриваемую игру с лучшими сериалами ПСИ (поисково-спасательных игр) и другими играми семейства «Sierra», что и не удивительно при таких традициях.

Все дифирамбы в адрес игры относятся в основном к ее CD–ROM версии, обильно снабженной великолепно и точно прорисованными мультипликационными вставками «из космической жизни» (формата FLI, впрочем, и статические картинки в формате BMP реализованы с тем же качеством), занимающими вместе с CD-звуковым сопровождением и оцифрованной речью львиную долю диска: суммарный объем более 350 Мб плюс CD-дорожка с музыкой.

Из документации CD–ROM версии игры можно понять, что существует также вариант на дискетах, лишенный вставной демонстрационной графики и части музыкального сопровождения. Предварительный анализ показывает, что эта версия игры может занимать на HDD в неупакованном виде до 35,5–36 Мб (при применении стандартного для фирмы «Sierra» «ресурсного» хранения информации этот объем должен снизиться до 7 Мб, если не включать в версию игры часть мультфильмов и речь), куда входит основная графика (ее реализация в обоих вариантах игры одна и та же и аналогична ПСИ той же фирмы — статические фоны и спрайты), музыка в виде MIDI-файлов, которые используются и в CD-варианте, речь отсутствует.

Кстати, о графике. Внешний вид изображаемого — трехмерные движущиеся и неподвижные объекты с реалистическими тенями, незаметным наложением их друг на друга в движении, форматы (FLI-файлы великолепно проигрываются вне игры, например при помощи «проигрывателей» из



MS Windows, Autodesk Animator и других) и упоминание вскользь об Animator, позволяют думать о применении в разработке 3D Studio и тому подобных сложных пакетов.

Как ни странно для игры — пожирателя ресурсов, она реализована в среде MS Windows 3.x (возможно, чтобы не заниматься генерацией проигрывания вставок и упростить реализацию графики), и имеет разрешение 640×480, 256 цветов. На ПК, где запускали игру, был локализованный MS Windows 3.1 с разрешением 800×600, 256 цветов, но у автора не поднялась рука изменить на предусмотренное разработчиками разрешение после первых кадров увиденного: занимая примерно 2/3 площади полного экрана, перед взором разворачивалось действие с уже установленным разрешением экрана, и это лучшее законченное изделие, которое довелось до сих пор видеть! Кроме этого, интересно отметить тот факт, что в некотором смысле (неформально) игра как бы берет эстафету у ПСИ фирмы «Sierra» «The Dagger of Amon-Ra» — некоторое пересечение множеств творческих коллективов, а также заметная строгость, четкость и красочность графики, включая общую или очень близкие палитры изображений в этих играх.

Сопроводительная музыка к введению и частично игре представляет, на взгляд фирмы-разработчика и автора статьи, самостоятельную ценность, что нельзя не отметить. Это можно оценить, воспользовавшись, по рекомендации фирмы, обычным бытовым CD-проигрывателем (2-я дорожка на диске, примерно 9,5 минут), — вы услышите отрывок «Mars, the Bringer of War» из классической сюиты Густава Холста «Планеты» («The Planets»).

Росвооружение

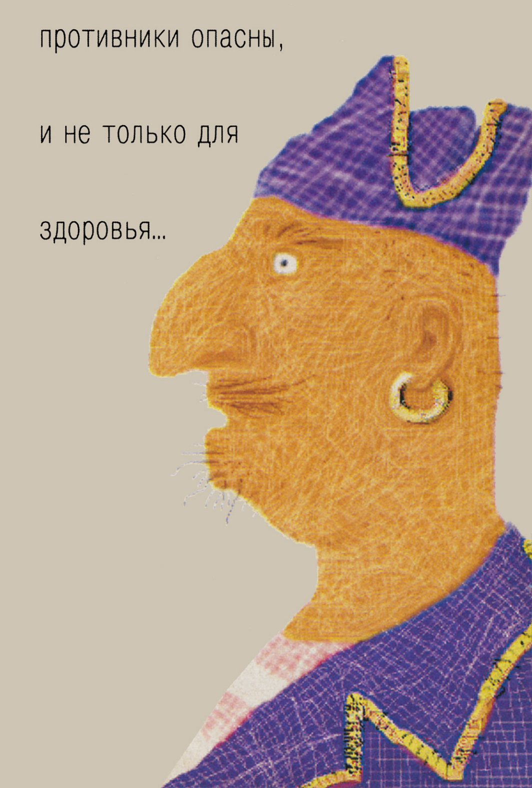
предупреждает:

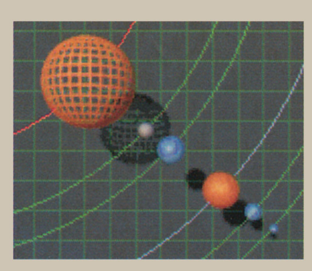
космические

противники опасны,

и не только для

здоровья...

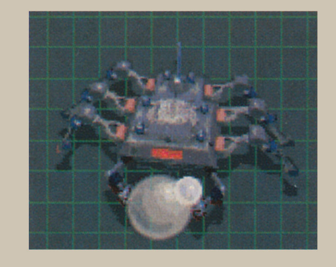




Основное игровое поле реализовано в виде аксонометрической квадратной сетки с видимым окном 6×6 квадратов с объемными изображениями сооружений – частей создаваемого поселения. В виде дополнительных окон реализована подача справочной информации (окно с внешним видом планеты с отмеченными перспективными областями, от 1 до 4 окон для просмотра областей в увеличенном масштабе с указанными точками месторождений полезных ископаемых, окно с показом доступных ресурсов для развития поселения – свободные роботы и сооружения, которые можно начинать строить), есть также 2 маленькие планеты – нажатие на правую осуществляет приращение времени на год, а на левую – связь с «виртуальным» пультом управления, выдачу некоторых приказов и получение справочной информации.

Без «мыши» игра будет идти, но лишаемся многих удобств работы с ней, особенно использования правой кнопки для открывания всплывающего управляющего меню. Наиболее удобно комбинированное управление, когда, например, с клавиатуры можно оперативно менять текущий уровень поселения (ALT + 0–4), а быстро передвигаться по крупной аксонометрической карте – одновременно нажимая SHIFT и курсор «мыши», указывающий желаемое направление перемещения. При установке можно выбрать 2 режима использования HDD. По минимуму для игры требуется 1,5 Мб только для размещения интерпретатора (плюс несколько мегабайтов для временных и swap-файлов). В другом режиме для улучшения скоростных характеристик дополнительно переписываются все BMP и MID-файлы, всего около 35 Мб (если свободного места меньше, то есть предложение использовать его полностью, переписав, что поместится, – остальное будет браться опять-таки с CD–ROM), и этот вариант явно предпочтительней.

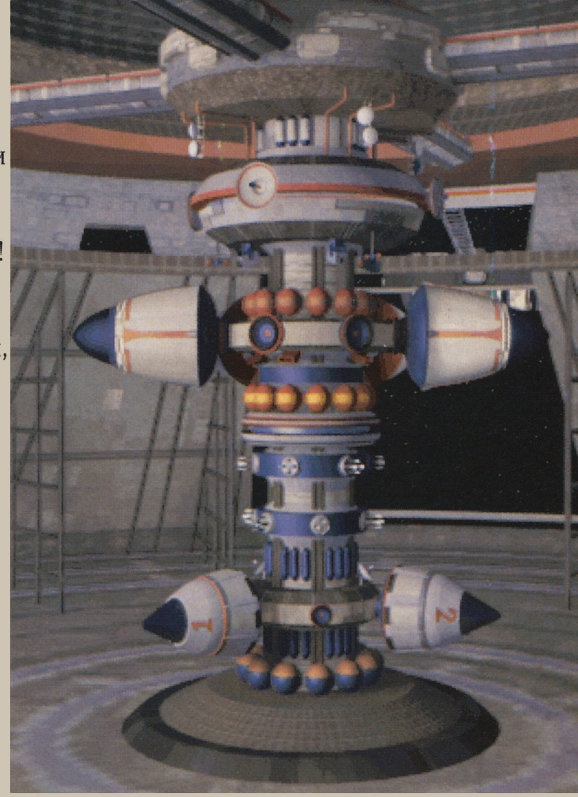
Вкратце сюжет ясен: спасаясь от катастрофы, постигающей нашу планету, необходимо правильно и рационально (!) снарядить космический корабль, выбрать звездные системы, куда летим, стартовать и долететь до планеты, дистанционно исследовать поверхность, выбрать перспективный район для колонии-города и сесть. Все описанное проделывается очень быстро, а после посадки начинается самое интересное, долгое, требующее иногда недюжинных умственных усилий, то, ради чего вообще за эту игру садятся, – воссоздание и развитие цивилизации на данной планете крохотной группой людей с «минимальным» начальным багажом. По идее создателей игры, «взросление» цивилизации на планете должно в конце концов приводить к созданию очередного космического корабля и старту к следующей по списку планетной системе (на момент написания этих строк автор еще не настолько хорошо освоился в предложенных обстоятельствах, чтобы дойти до совершенства в искусстве управления и



иметь возможность описать это волнующее зрелище).

Любая стратегическая игра итерационна и растянута во времени. Судя по первым впечатлениям, «жить» в игре «Outpost» можно очень-очень долго, наверняка годами!

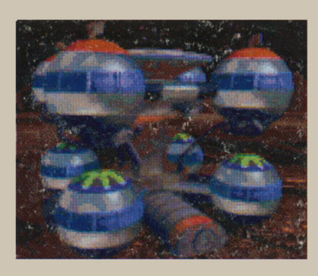
Можно отметить еще и такой достаточно оригинальный факт: возможность задавать нужное игроку число лет/оборотов планеты, и параллельно процессу моделирования заняться в среде MS Windows еще чем-нибудь, совмещая полезное с приятным. Ради интереса при небольшом времени существования колонии было выставлено время очередной итерации в 5 тысяч лет/оборотов, и очень хотелось узнать, что из этого получится, — без должного управления население сошло на нет, часть сооружений разрушилась с возгоранием энергоблоков и так далее.



Но всегда имеется возможность более умно повести себя при создании нового города-поселения на следующей планете, а можно неоднократно делать рестарты с ключевых точек сохранения («Sierra» все-таки!) и пробовать себя в стратегии и тактике.

Некоторые полезные советы.

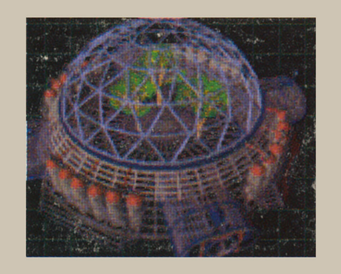
В игре явным подспорьем служит хорошее знание научной фантастики, научных планов и теорий освоения космического пространства, а также общая эрудиция. Еще раз надо упомянуть о большой важности подготовительных шагов в снаряжении корабля, выбора цели путешествия и места посадки — все надо предугадать и планировать заблаговременно — учитесь перспективному планированию и определению тенденций развития событий! Неудачный выбор места посадки, например гористая местность, сильно затруднит развитие поселений и выльется в лишние часы тупого сидения у экрана. Необходимо достаточно быстро развивать промышленность и вести научные исследования, но при этом не перегибать палку и не забывать о людях — может подняться недовольство вашими методами управления вплоть до отказа от работ, а без еды и соответствующих условий жизни ваши подопечные вымрут от голода или старости (с какой стати в таких условиях ожидать нормального уровня рождаемости и всего того, что в документации к игре коротко называется моралью). Грамотный план ведения строительства и научных исследований: последовательность возведения объектов, количество сооружений каждого типа в различные промежутки времени существования поселения, для исследований — иногда максимально возможное количество лабораторий и выбранная последовательность изучения научных дисциплин очень быстро могут дать новые знания и соответственно саму



возможность создания новых типов объектов, и этот процесс итерационен по своей сути... — позволяет быстро развиваться на ограниченной территории с соответствующим ростом населения. В игре предусмотрено использование полиции — в ее действиях нужен баланс. Не слишком разбрасывайтесь в строительстве — на все сразу ресурсов обычно не хватает, особенно людских, начатое строительство «замораживается» на многие годы, недовольство растет.

Для упрощения «вживания» в игру фирма «Sierra» в файле помощи предлагает начальный алгоритм действий с примером экипировки корабля и направления путешествия, есть файл TUTOR.OSP с учебным примером поселения. В игре существует 4 уровня сложности: от простого, где внешних по отношению к поселению воздействий нет, до «тяжелого», где присутствуют разнообразные катаклизмы и иные осложнения. Замечательно почувствовать себя героем, но действия на более высоких, чем первый, уровнях сложности без знаний и навыков очень быстро могут закончиться, да и на самом простом придется неоднократно откатываться назад и повторно стартовать с заранее сделанных контрольных точек. Сохранять состояние в данной игре еще более важно, чем в любой ПСИ, так как размерность задачи (количество одновременно меняющихся параметров) очень велика, нельзя бежать вперед, очертя голову, — всегда захочется переиграть какое-то неудачное действие, а сохранения в нужной точке может и не быть. Дополнительные сложности могут вносить и вносят некоторые «шероховатости» в реализации самой игры — она по некоторым ресурсам может «замереть», например, во время одного контрольного прогона население (как общее количество, так и разделение по возрастам) оставалось неизменным более 500 лет, никто не умирал и ни один из детей не стал старше ни на один год. Игру можно просто обмануть — при недостатке требуемых объектов можно сохранить состояние, выйти из игры и войти обратно, при этом объекты становятся доступными и можно бы строить, но осторожно — недостающие ресурсы будут растягивать до бесконечности сроки строительства.

И последний совет — играть в «Outpost» без документации — это значит обрекать себя на многократные бесплодные попытки и потерю времени — уровень сложности моделирования процессов и их взаимосвязей достаточно велик. А если представится возможность, попытайтесь обзавестись справочной книгой, предлагаемой фирмой «Sierra» дополнительно (около 350 страниц). Эта игра — очень хороший пример того, насколько лучше иметь официальный экземпляр по сравнению с «левой» копией.

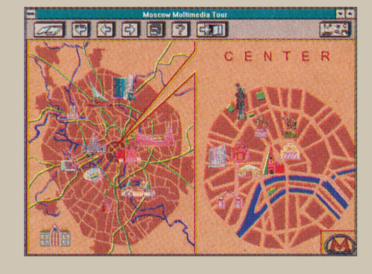




«Русские в космосе»

«КомпактБук Паблишинг», 1994

Это совершенно замечательная энциклопедия, посвященная истории отечественной космонавтики. Причем на русском языке. Наряду с общеизвестными фактами энциклопедия содержит много информации, которая ранее нигде не публиковалась. Ну где например, вы могли бы узнать о советском проекте пилотируемого полета на Луну или увидеть карту космодрома Плесецк. А знаете ли вы, что первый подводный ракетоносец был спущен на воду в России в 1824 году, за 70 лет до появления романов Жюль Верна? Кроме того, энциклопедия рассказывает не только о достижениях отечественной технологии, но и об ошибках, трагедиях, людях, отдавших жизни на пути в космос. Вообще говоря, специализация энциклопедии на космической тематике привела к тому, что по своему фактографическому объему «Русские в космосе» просто не имеют себе равных. Конечно, есть и некоторые недоделки. В частности, система поиска данных по производительности оставляет желать лучшего, а в ряде текстовых материалов встречаются, увы, грамматические ошибки. Возможность копирования статей во внешние файлы также реализована не безукоризненно, но по сравнению с общим впечатлением все эти мелочи отступают на задний план. Система функционирует под управлением MS Windows и требует видеорежим 640×480×256 или выше. Звуковое сопровождение обеспечивается средствами Windows.



«Multimedia Tour of Moscow»

«КомпактБук Паблишинг», 1994

По замыслу разработчиков, эта энциклопедия должна заменить гида и помочь иностранцам, впервые попавшим в столицу, познакомиться с достопримечательностями города. Однако, похоже, эта попытка оказалась не слишком удачной. Собственно база данных выглядит более чем скромно и по своему наполнению напоминает рекламные буклеты и наборы слайдов конца 70-х годов. Проблема скорее обозначена, чем решена. Ну, в самом деле, разговор о русской кухне ограничивается общими рекомендациями попробовать кисель и солянку и несколькими рецептами пельменей, заливных языков и еще трех-четырех «национальных» блюд. Найти местоположение улицы по карте города, использованной в энциклопедии, вы также вряд ли сможете. Но, видимо, эта цель разработчиками и не преследовалась. А поэтому нет смысла приобретать этот диск для личного пользования, а вот в качестве презента для заморского гостя он будет смотреться весьма современно, и, можно даже сказать, изысканно.



А. Терентьев

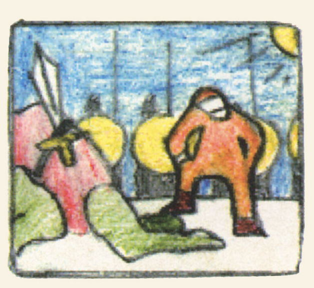
Цивилизованно об играх вообще и «Цивилизации» в частности

Последнее время ПК из усилителя интеллекта превращается в усилитель автомата Калашникова. Популярность приобретают игры, где умение колотить по клавишам быстрее мысли определяет успех. К сожалению, и в более серьезных играх наблюдается этакий уход в «виртуальную реальность». Многие знакомые мои, не имея в достаточной мере не то терпения, не то интеллекта (да простится мне эта фраза), играют в старую добрую «Цивилизацию» исключительно по принципу «кто раньше» — кто раньше построит корабль, кто раньше построит дворец, кто раньше завоюет мир… Похоже, идентификация себя со Сталиным или Наполеоном захватывает настолько, что незамутненное сознание ликует.

А ведь компьютерная игра — продукт творческой мысли. И, право же, гораздо интереснее играть в нее (во всяком случае, стратегическую), не уклоняясь от этого факта. Вспомним совет признанного автора детективных романов: «Когда вы пишете детектив, не надейтесь, что читатель будет терзаться мыслью „А почему этот чудак сказал то или это?“. Читатель будет думать: „Ага, автор обычно выводит здесь помощника убийцы. Так зачем он заставил этого чудака сказать то или это?“». Другими словами, читатель сознает, что детектив — игра с автором. Но тогда и компьютерная игра — игра не просто так, а тоже с Автором?

Посмотрим, что следует из применения этого правила к «Цивилизации». Критерий оценки ясно определен Сидом Мейером (Sid Meyer) — процент. Исходные условия: клавиатура, «мышь» и антураж.

1. Заставим повозку (Settlers) сооружать систему ирригации, нажав «I». Не



прерывая хода (включить опцию «End-of-Turn»!), ткнем в повозку «мышью» и еще раз в появившуюся табличку с повозкой. Повозка свободна и мигает! Нажмем еще раз «I».



И еще раз... Ба! В какой-то момент ирригация проявится, и повозка остановится, хотя хода мы не переключали. Итак, любая ирригация может делаться за 1 ход.

2. Аналогично обстоит дело с шахтами («M») и устранением загрязнений («P»).

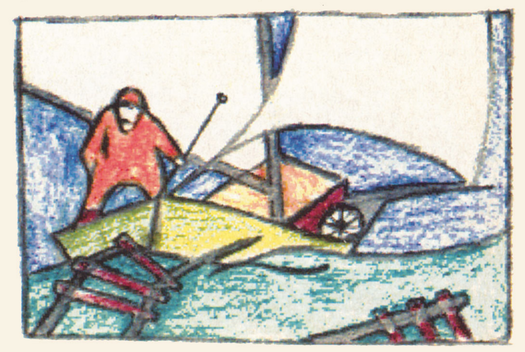
3. Пусть имеем город у моря, в море — рыба в пределах городской зоны. Обычно пища с клетки увеличивается, если через клетку проходит железная дорога (RailRoad). Построим ее в море! Погрузим повозку, например, на трирему (Trireme) (подойдут и парусник (Sail), и все остальные), в точке рыбы дадим «U», затем на мигающую повозку — «R»... Строит! И железную дорогу — тоже! И колосков становится больше.

4. Вот движутся две повозки, одна за другой. Первая строит дорогу за 1 ход, а вторая за тот же ход может уже пройти 2 клетки: первую по дороге, вторую — без (в действительности ситуация несколько сложнее, есть цена хода, но не будем отвлекаться). Таким образом, меняясь местами, можно строить дорогу двумя повозками по 1 клетке за ход!

Чем мы воспользовались? Ошибками в программе («багами») или недокументированными, но предусмотренными для любопытных возможностями («читами»)? А не все ли равно, мы ведь не лезли в программу, не меняли карту. Ошибки — вина Сида Мейера, я играю не с Наполеоном или Шакой, а с автором «Цивилизации»! Рассмотрим еще пару примеров.

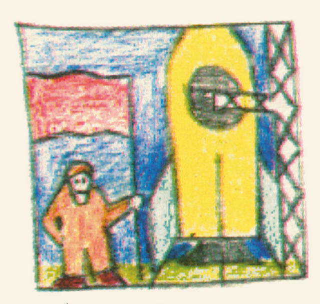
5. Ваш ход. Вы хотите напасть — но защита тоже сильна. Сохраняем игру (возможность легальна!) и нападаем. Неудача? Восстанавливаем и пробуем еще. Сид Мейер, как он сам утверждает, заложил вероятностный принцип в систему сражений (Combat), так что в результате даже очень слабый противник может победить сильного. Как говорится, «если долго мучиться, что-нибудь получится». Не верьте этому! Проверено. Вероятностные границы не для всех случаев. Интересно, почему? Не потому ли, что такие действия весьма дальновидным автором тоже предусмотрены?

6. Позаимствуем технологию (Steal Technology). Интересно, почему наборы предлагаемых технологий (попробуйте два-три десятка раз в каждом городе!) в разных городах противника так различаются? Почему вы с легкостью



стибрите «Атомную Теорию», но черта с два вам дадут «Железную Дорогу»?

7. (Ох, как за этот пункт меня будут ругать...) Если вы играете в версию 01 (последние цифры номера в заставке), то в свой ход нажмите-ка «Shift» (и дер-



жите пока), затем 5, 6, отпустите «Shift» и ткните «мышью» куда-нибудь в карту. Она вся откроется! Вы увидите армии всех конкурентов, все города, а открыв их — получите информацию, аналогичную той, которая поступает о ваших собственных городах. Для версии 03 комбинация, конечно, другая, но она, говорят, есть...

Так в какую же игру мы играем, господа? Наполеон — Шака или все-таки Пользователь — Мейер? Мне лично интереснее последняя.

Во-первых, реальным ограничением в игре становится уже не противник (при игре на Императорском уровне (Emperor) против 7 цивилизаций они все с легкостью уничтожаются к началу новой эры), а умение оптимально спланировать передвижения, места для основания городов, последовательность открытий и построения чудес света.

Во вторых, залогом успеха является не то место, где начали (остров, материк или континент), а сколько всего тверди дано в игре. Проверьте все варианты — Земля всегда выигрывает!

В-третьих, построением космического корабля дело не кончится. Здесь-то и начинается самое интересное, когда ради очков вы вынуждены вступить в последнюю фазу игры, расчетливо предусмотренную Сидом Мейером. Вы вынуждены продавать фабрики, мануфактуры и энергостанции, уничтожать шахты на холмах и ирригировать их, стараясь хоть чуточку прибавить населения ради конечного процента, и запустить корабль только тогда, когда получили «смертное» предупреждение. За два-три хода до этого надо перевести в разряд счастливых (Happy) максимум населения, ибо только за них начисляются очки. И все это время разрабатывать новые технологии, так как они тоже прибавляют процентов. Мануфактуры не надо разрушать после постройки корабля — они нужны как спонсоры денежных дотаций на вновь развиваемые города...

Мой результат тогда, когда я еще не пользовался открытием карты — 346% (он есть в редакции на версии 03, где карту я открывать не умею).

Кстати, известные мне «читы» я описал не все.

Кто больше, господа?



НОВОСТИ ИЗ КРИВОГО КОДА

Народные приметы

Жителями села Кривой Код сделано одно любопытное наблюдение. Если взять основной модуль W.EXE из игры «Walls of Rome» («Стены Рима»), затем с помощью HIEW.EXE найти в нем последовательность:

0B C0 74 06 B8 01 00 5E 5D CB 46

и заменить «74 06» на «90 90», то у программы резко повысится уровень конформизма — она начнет соглашаться со всеми введенными паролями.

Готовимся к посевной

На прошлой неделе механизатор Пахомыч из села Кривой Код, ремонтируя свой минский трактор «ЕС-1840», нашел в его ЗИПе тряпочку для протирки дискет, защитный экран из легированной стали, а также сведения о том, что если сначала разPKLITEтить игру «Sexonix», найти в полученном коде последовательность:

C4 5E 06 26 FF 8F A6 00 26 FF B7 A6 00 8B 46 06

и заменить «26 FF 8F A6 00» на «90 90 90 90 90», то наслаждаться игрой можно уже будет без боязни потерять лишнюю «жизнь».

Воспоминания ветерана

Во время встречи с юными хакерами командир партизанского отряда, сражавшегося в годы войны в окрестностях села Кривой Код, Семен Семеныч Забойный раскрыл тайну, являющуюся одной из важнейших составляющих победы — магическое слово *«IDCLIP»* позволит *ДУМАЮЩЕМУ* человеку проходить сквозь стены и другие непреодолимые преграды.



Что ни говори, а к играм отношение у среднестатистического пользователя довольно-таки легкомысленное. Что сказывается и на аппаратном обеспечении приобретаемой для семьи и дома машины.

Польстившись на многочисленные объявления, предлагающие 386DX/40 за 600–700 долларов, незадачливые покупатели фактически получают полуфабрикат, в который для получения приемлемого результата приходится вложить еще по крайней мере 1000 баксов.

Впрочем, так ли уж виноват покупатель? Он, как всегда, оказывается в роли доверчивого Буратино, загипнотизированного магическими словами «Крекс! Фекс! Пекс!». За последний год мы с вами, уважаемые читатели, наблюдали этот эффект неоднократно.

Как же поступить, чтобы, приобретая игровой компьютер, получить машину, доступную для вашего кошелька и в то же время реализующую максимум возможностей? Есть два пути.

Первый — собрать компьютер самому, приобретая по ходу дела необходимые технические навыки. Увы, пока что этот путь доступен относительно узкому кругу специалистов в области вычислительной техники.

Второй путь — приобрести компьютер, собранный по вашему заказу. В этом и только в этом случае вы можете быть уверены в том, что все затраченные вами деньги использованы эффективно.

Возьмем, к примеру, фирму «Инфосервис». Здесь вы не получите готовый ценник для типовых конфигураций, поскольку никаких типовых конфигураций с точки зрения специалистов «Инфосервиса» не существует. Есть клиенты. Клиенты разные и неповторимые. У каждого из которых свои уникальные потреб-



ности и, конечно же, финансовые возможности. Причем первые далеко не всегда соответствуют вторым.

Поэтому разговор в этой фирме начинается с выяснения ваших потребностей и возможностей, а затем вам предложат варианты конфигураций, наиболее оптимально соответствующих и тому, и другому. Однако при этом вас постараются отговорить от морально устаревших и уже снятых с производства винчестеров емкостью 120 или 170 Мб и не предложат SVGA 0.39.



Аналогичным образом обстоят дела и с мультимедиа. Ориентируясь на продукцию фирмы «Creative Technology», «Инфосервис» предпочитает устанавливать в свои компьютеры мультимедийные наборы. С одной стороны, это гарантия качества известного производителя, а с другой — покупатель получает в комплекте с компьютером приличный набор лицензионного программного обеспечения на CD-ROM (от 12 до 34 продуктов).

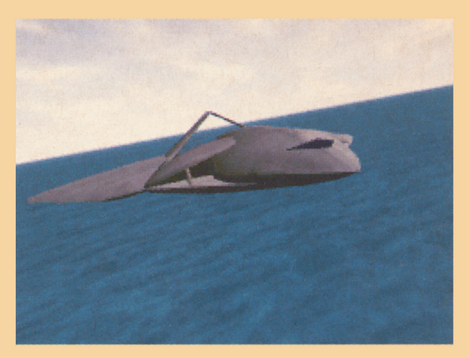
Отлично понимая специфику игрового программного обеспечения, «Инфосервис» не меньшее внимание уделяет вопросам обеспечения производительности компьютера и, что, пожалуй более важно, качеству монитора. Ведь ни для кого не секрет, что наиболее азартные игроки — это дети, а наживаться на здоровье детей, подсовывая ничего не подозревающим о различных технических тонкостях покупателям дешевые модели мониторов с телевизионными трубками в фирме «Инфосервис» считают аморальным.

Именно поэтому на первый взгляд стоимость компьютеров, поставляемых фирмой «Инфосервис», кажется повыше, чем в заманчивых объявлениях. Но при этом «Инфосервис» собирает компьютеры не на конвейере, а только по индивидуальным проектам, а, кроме того, потраченные здесь деньги не оказываются выброшенными на ветер и приносят реальную пользу. А ребенку не придется через год одевать очки!

Телефон: (095)939-1729, 939-5390
Тел./факс: (095) 939-1609







BLACK THORNE

«Interplay», 1995

Вы, вероятно, помните замечательную игру «Flashback», которая пронеслась по отечественным экранам год или полтора назад. И вот тот же коллектив авторов выпустил новую игру, выполненную с той же тщательностью проработки графики (800×600×256), и не менее занимательную по сюжету. Дело происходит в некоей сказочной стране, осаждаемой злобными гоблинами. Местному магу во время штурма замка удается отправить молодого принца в один из параллельных миров, которым, конечно же, оказывается Земля. Но через двадцать лет принцу предстоит вернуться домой, и, владея священной реликвией — Камнем Света, освободить страну от врагов. Естественно, что, возвращаясь домой, герой прихватывает дробовик. Между тем враги также не чуждаются прогресса и за прошедшее время тоже овладели огнестрельным оружием и некоторыми началами пиротехники. Так что постоять за себя будет совсем не просто! А пройти предстоит ни много ни мало, а 17 уровней, которые, как вы понимаете, становятся все сложнее и сложнее. Причем противник старается противостоять вам не только и не столько числом, сколько умением. Готовьтесь!

CYBERIA

«Interplay», 1995

Популярность «Comanche», по всей видимости, не дает покоя конкурентам. В результате в 1995 году фирма «Interplay» выпускает свой ответ — игру «Cyberia». В ней вы управляете самым современным истребителем, который, вообще-то говоря, в состоянии самостоятельно выбирать высоту и скорость полета, уклоняться от вражеских ракет и так далее. А ваша задача — палить из бластера во все, что движется. Тем не менее эта игра по своей проработке значительно обгоняет классические «стрелялки». Врагов достаточно много, и перемещаются они в «нормальном» трехмерном пространстве, сосвсем неплохо владея тактикой воздушного боя. При этом вы должны успеть поразить врага на достаточно большом расстоянии — в противном случае взрыв повредит и ваш собственный самолет. Есть и один недостаток — без джойстика с многочисленными противниками вам не справиться.



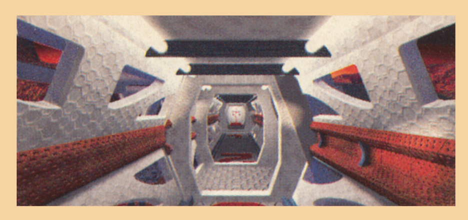


Название игры:	«The Journeyman Project»
Фирма-разработчик:	«Quadra Interactive»
Год выпуска:	1993
Управление:	«мышь»/клавиатура
Графика:	VGA 640×480×256
Оболочка:	Windows 3.1 и выше
Звук:	без ограничений
Требования к аппаратуре:	386DX/33, 8 Мб RAM, CD-ROM Drive

Дабы не изумлять далее читателя, сразу объясню, почему эта статья называется «Подмастерье», а рассказывается в ней о популярной игре, не имеющей к этому слову никакого отношения. Все дело в том, что в англо-русском словаре «journeyman» переводится в том числе и как «подмастерье», и именно это его значение, сама не знаю почему, мне более всего приглянулось. Вот я и выбрала его для пущей важности в качестве названия статьи. Хотя, конечно же, в действительности следует подразумевать дословный перевод — «путешествующий человек».

Таково краткое вступление, а теперь к делу. Как написано на коробке, это первая в мире фотореалистичная приключенческая игра на CD-ROM, что, скорей всего, является истинной правдой. По крайней мере, других игр такого рода для Windows раньше не было. Сюжет же ее достаточно традиционен, хотя, как известно, хорошая игра отличается именно тем, что ее создатели из традиционного сюжета делают нечто потрясающее.

Приключения «путешествующего человека» начинаются ранним утром 2318 года в Калдории, первом городе, созданном на небесах. Десять лет назад на землю прилетели мирные инопланетяне, назвавшиеся киролaнами, и предложили земному правительству вступить во вселенское «Сообщество Миролюбивых Существ». Землянам дали десять лет на размышление, после чего должно состояться подписание соотвествующего договора. Но, похоже, подобная перспектива не всем по душе, и против-



ники прогресса готовы применить все возможные средства, чтобы не допустить человечество в межпланетную семью. А средства эти довольно мощные. За эти пресловутые десять лет был открыт секрет путешествий во времени и построена первая машина, способная их осуществлять — «Пегас». Поэтому для защиты Времени от посягательств правительством была создана охранная служба — «Агентство Безопасности Времени» (АБВ), одним из сотрудников которого под кодовым именем «Агент 5» являетесь вы.

В вашу задачу входит отслеживать пространственно-временной континуум и, в случае посягательств на историю, исправлять нарушенный ход событий. Осуществлять свою деятельность по пресечению исторического саботажа вы будете с помощью контрольного компакт-диска, который ежедневно пополняется информацией о прошедших событиях. Другой аналогичный диск находится в АБВ, и на нем отражаются все изменения, могущие произойти в нормальном ходе исторических событий. В случае, если случится такая беда, вам надлежит отправиться в далекое прошлое, в страну динозавров, где хранится контрольный диск, забрать его, вернуться в Агентство и сравнить его содержимое с диском, на котором отражены изменения. Вам будет выдана информация о том, какие события и в какое время изменили ход истории. После этого вы садитесь на «Пегаса» и отправляетесь бороться с нарушениями.

В этот солнечный день вы, как обычно, проснулись в половине седьмого утра, нацепили на себя положенный вам по штату интерфейсный модуль и отправились на работу. Добравшись до командного центра, вы выясняете, что за время вашего отсутствия произошли события, требующие немедленного вмешательства.

Забегая вперед, расскажу, как следует вести себя в начале игры, так как начинающие игроки обычно оказываются перед проблемами, на первый взгляд неразрешимыми. Для начала выйдите из своей квартиры, не забыв захватить пластиковую карточку пользователя «Глобальной Системы Транспортировки» (ГСТ), и на лифте спуститесь на первый этаж. Там подойдите к аппарату ГСТ и, вставив карточку, выберите в качестве пункта назначения Командный Центр АБВ. Путем сложной системы молекулярной дезинтеграции и реинтеграции вы перенесетесь в нужное место. Постарайтесь не задерживаться, иначе можно запросто лишиться работы. Подойдя ко входу в Командный Центр, нужно идентифицироваться, введя с кла-





виатуры код, который вы найдете в руководстве.

Дальнейшие события зависят от версии игры, которую вы приобрели. В ранних выпусках необходимо было, прежде чем получить сообщение о сбое во Времени, изучить информацию о теории и истории АБВ, а также о порядке действий в случае экстремальной ситуации. Эту информацию сообщает вам миловидная девушка с экрана монитора, доступ к которому тоже можно получить после набора кода. Более поздние же версии сообщают о нарушении сразу после того, как вы сядете в кресло перед монитором.

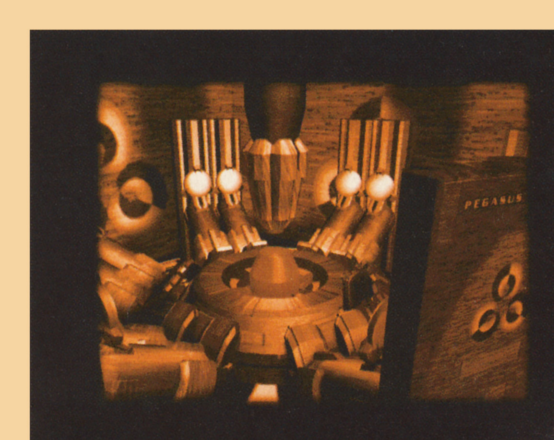
Кстати, о сообщениях. Хотя многие из них выдаются речевым путем, для не знающих языка это не страшно, потому что в большинстве своем они несут лишь второстепенную информацию. Главное в этой игре — действовать, опираясь на мозги, а не на мускулы. Агент, перенесшийся в прошлое, не имеет права вступать в контакт с людьми. Его основная задача — выяснить причину сбоя во Времени и устранить ее, не прибегая к радикальным средствам.

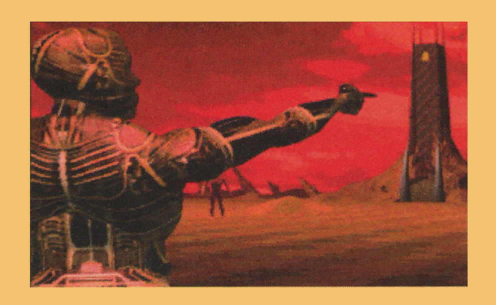
Теперь вам надо переодеться в костюм для межвременных путешествий, взять ключи от «Пегаса» и от ниши в скале, где хранится контрольный диск, и умчаться за двести миллионов лет до нашей эры, где вы рискуете свалиться со скалы или быть съеденным тиранозавром.

Возвратившись обратно, вы вставляете контрольный диск, набираете очередной код и… Дальше все понятно. В разное время произошли три категорически безобразных события, которые привели к тому, что ожидаемое соглашение с кироланами не будет подписано. Прежде всего, пролетающий мимо колонии «Моримото» на Марсе инопланетный корабль был уничтожен ракетой с неизвестного «шаттла». Во втором случае на заседании, посвященном встрече с гуманоидами, был убит активист, выступающий за сближение между цивилизациями. И, напоследок, какой-то мерзавец произвел запуск баллистической ракеты в сторону Горбистана, после чего разразился такой вавилон, что ни о каком всемирном правительстве не могло быть и речи. В общем, ясно, что кто-то здорово постарался разладить межпланетную дружескую обстановку, и, если вам не удастся исправить ситуацию, Земле грозят крупные неприятности.

Дальше я вам уже рассказывать ничего не буду. Во-первых, потому, что не хочу, чтобы вы потеряли интерес к хорошей игре, даже не взяв ее в руки. Во-вторых, вы — главный герой, вот и занимайтесь своим делом. Поэтому, как и положено, дам только несколько маленьких советов. Прежде всего, все предметы, которые вы подберете или добудете, вы обязательно должны будете использовать. Не бойтесь головоломок под дамокловым мечом тикающих секунд — они довольно простые, и некоторые из них вам приходилось решать в детстве. Набивший оскомину совет: почаще сохраняйтесь — это поможет не мучиться, по новой проходя уже пройденные участки.

Напоследок — радостная новость. Предыдущие версии игры отличались поразительной медлительностью. Теперь же вы можете приобрести «The Journeyman Project TURBO».





CYBER WAR

«Sales Curve Interactive», 1994

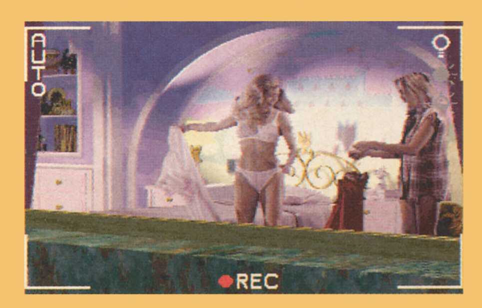
Все привыкли, что вскоре после появления кассового фильма по его мотивам создается компьютерная игра. Однако, похоже, ситуация начинает меняться. «Война Киберов» воплотила в себе элементы фильмов «Газонокосильщик» и, как говорят ее создатели, «Газонокосильщик-2», который еще не появился в прокате. Причем это не просто набор кадров, а полноценный игровой вариант уже вышедшего фильма с элементами фильма будущего. Вы управляете доктором Энджело, который должен спасти мир от созданного им же самим компьютерного человека-монстра и его подручных. Находясь в мире виртуальной реальности, герой катается по монорельсовой дороге, открывает секретные двери, играет в некое подобие «реверси», летает по туннелям, стреляет из ружей по монстрам, управляет огнем лазерной пушки и занимается многими другими захватывающими вещами. В «Cyber War» встречается такое количество аннимационных кадров, что иногда можно забыть, что вы сидите за компьютером, а не смотрите суперсовременный мультфильм. И это естественно, так как комплект поставки включает три игровых CD и один аудиодиск. Так что, любители головоломок, стрелялок, потрясающей графики и музыки — включайтесь в войну киберов. Не пожалеете!

VOYEUR

«Interplay», 1994

Несмотря на завлекательное название, эта игра предназначена вовсе не для сексуальных маньяков. Хотя и относится к разряду «игр для взрослых». С точки зрения сюжета «Voyeur» в значительной мере напоминает «The Colonel Bequest». Но! Живое видео на протяжении всей игры и великолепное качество звукового сопровождения выводят эту игру на уровень лучших образцов 1994 года.

Теперь о сюжете. Вы «соратник» одной из политических партий, которая пытается сорвать избирательную кампанию своего противника — негодяя и мерзавца Реда Хоуки. Вам известно, что разногласия в «президентском окружении» вот-вот приведут к кровопролитию, поскольку один из членов семьи пытается вывести махинатора на чистую воду. Но кто именно, вам неизвестно, во всяком случае пока. Ваша задача — наблюдая за окнами дома Хоуки, собрать необходимый компромат, который можно отправить в полицию (если вы сумели заснять сцену убийства) или же потенциальной жертве (если вы сумели вычислить, против кого направлен заговор). Как вы догадываетесь, заглядывание в чужие окна позволяет уловить немало пикантных моментов (кстати, специально для родителей игра снабжена программируемой парольной защитой). Но, разглядывая соблазнительных барышень, вы не должны забывать, что где-то в другой комнате в это же самое время злобный убийца...



QUEST FOR GLORY

Shadows of Darkness

«Sierra», 1993

Фирма «Sierra» выпустила очередной шедевр в жанре «fantasy». Но это не просто новая версия старой игры. Нет, вы столкнетесь с новым сюжетом, с новыми возможностями, потрясающей графикой, великолепной музыкой, огромным количеством игровых эпизодов. При всем при этом вам не нужно обладать опытом, полученным в предыдущих версиях этой серии. В игре каждый может выбрать игрока по своему вкусу: непостижимого мага, сильного бойца или лукавого вора. Попав в Мордавию (а не Мордовию), выбранный вами персонаж должен будет спасти страну от извечного врага всего живого — ТЬМЫ. Правда, почему-то все противники носят исконно славянские имена, да и нечисть в игре до боли знакома — лешие и русалки, домовые и горынычи. Но вас подстерегают и неожиданности. При всех появившихся новшествах любители квестов найдут и всё то, за что они любят этот жанр. Чем больше вы будете говорить со встречными, тем больше важной информации не пройдет мимо ваших ушей. Чем больше врагов будет побеждено, тем меньше будет проблем в будущем. Чем лучше варят ваши мозги, тем быстрее вы возьметесь за новую, возможно более впечатляющую игру.





DEATH GATE

«Legend Entertainment Company», 1994

Магические силы, страшная катастрофа, загадочный Лабиринт, таящий в себе сокровища древних знаний, и, конечно же, Герой, который должен преодолеть все препятствия и вернуть своей расе утраченное могущество. Вот такой, довольно прозаичный сценарий лежит в основе «Death Gate». Несмотря на это, «Legend Entertainment» нашла оригинальное решение для его реализации. Получив ценные советы и несколько магических рун от мудрого Ксара, вы на летающем корабле сможете пройти сквозь «Ворота Смерти», и, вступив в Лабиринт, доказать всем, что ожидающие вас трудности вполне вам по плечу. При сборе древних магических символов большую помощь окажут разговорчивые персонажи, числом более сорока. Однако найти с ними общий язык будет не так-то просто. Тут вам смогут пригодиться знания, вычитанные в книгах Нортона (Андрэ, а не Питера) из серии «Колдовской мир». И если ветер Удачи надует паруса вашего корабля, то загадка Лабиринта будет раскрыта и будет дописана очередная сказка со счастливым концом.



Игры предоставлены фирмой «ЮниВер»
Тел. (095) 434–20–60

М. Александров

Ду ву парлиамо эспаньол? Натюрлих, йес!

«Мне в Париж! По делу! Срочно!»

В последние годы жизнь наша меняется непрерывно. К счастью, иногда к лучшему. Уже немногие помнят те времена, когда поездка за границу единого и нерушимого была делом малореальным. Сейчас ездят наши соотечественники во все концы света по делу и без него. Богатые — с переводчиком, умные — со словарями и разговорниками, а остальные — сами понимаете...

Ну, раз жизнь не стоит на месте, надо идти с ней в ногу. Исходя из вышеизложенного, примем за основную аксиому принцип «ученье — свет, а неученых — тьма». Опять же предположим, что читателю нашему не занимать любознательности, следовательно, первая половина этого принципа является для него путеводной звездой, а уж относить ли себя ко второй — решать самому.



К делу, господа, леди, джентльмены, фрау, герры и синьоры с синьоритами! Уж сколько мы ругаем последствия вавилонского строительства, а делать нечего — для общения с себе подобными надо знать их речь. За время, прошедшее после столпотворения, было сделано уже столько попыток помочь людям научиться понимать друг друга, что, как говорила небезызвестная донна Роза, «и не сосчитаешь». А с появлением компьютеров сам Бог велел использовать всю их мощь на благо общего дела.

Программ, помогающих овладевать иностранными языками, уже существует несметное множество. Каждая из них обладает кучей преимуществ, а также, естественно, и недостатков. Конечно, идеала не бывает, но стремление к нему позволяет создавать шедевры.

Тем более приятен тот факт, что один из популярных лингвистических пакетов создан не где-то там, на родине кибернетики, а нашей, российской фирмой.

Пакет «LinguaMatch™», выпущенный в 1994 году АО «Дока», является универсальным средством изучения и практического использования иностранных языков. Он включает в себя все, что может пригодиться в повседневной жизни современного человека, включая путешествия и поездки, размещение в гостинице, питание, деловое общение, переговоры, выставки и многое другое, а также незаменим для общения в быту.

Это единственный на сегодняшний день пакет, который позволяет Вам изучать английский, немецкий, французский, итальянский, испанский, а также американский английский и латиноамериканский испанский языки. Он прекрасно работает на переносных компьютерах и отлично смотрится даже на монохромном мониторе.

В основе идеологии «LinguaMatch™» лежит ситуационно-ориентированный диалог. Представьте, что вы сидите в ресторане и хотите заказать чашечку кофе, но не знаете, как это сделать на нужном языке. Вы достаете «ноутбук» и запускаете «LinguaMatch™», после чего выбираете пиктограмму с

изображением ресторана и затем разговорник. Теперь можно смело сказать официанту: «Кофи, пли-из». Или представим себе другую, почти фантастическую ситуацию: понравившаяся вам девушка говорит только по-французски, а вы настолько ошеломлены, что полностью забыли родной язык и можете вспомнить только пару фраз для соответствующей ситуации на итальянском языке, который когда-то учили в школе. И опять «LinguaMatch™» придет вам на помощь. Как при разговоре, так и при обучении вы можете выбрать для себя любую пару языков и в любой момент переключаться на остальные.

Пакет незаменим для людей, проводящих полжизни в зарубежных поездках. Однако «LinguaMatch™» — не только «дорожный» вариант словаря-разговорника, но и хорошая обучающая система, не содержащая, в отличие от многочисленных «чудодейственных» методов, никаких «неразличимых на слух» звуковых сигналов, впрочем, как и никаких других мистических средств.

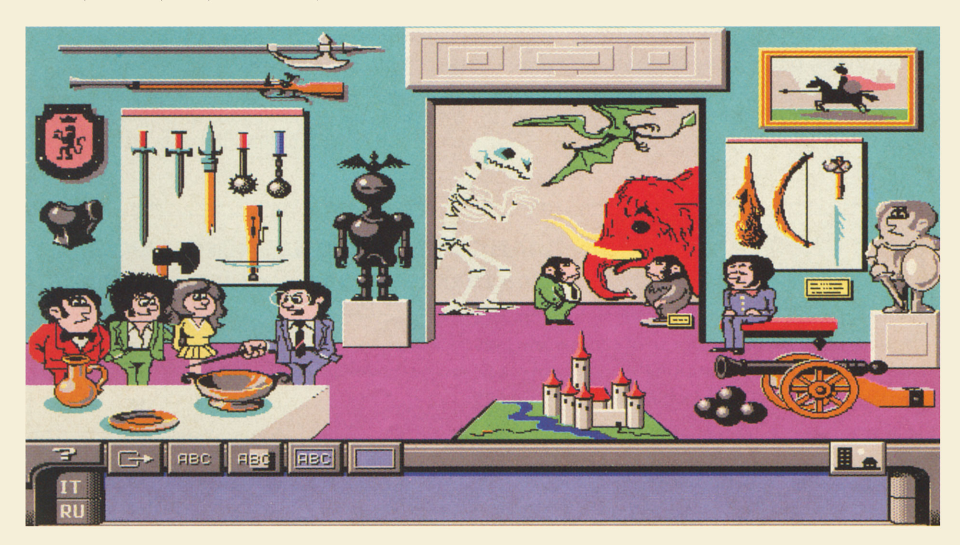
Система основана на проверенном десятилетиями методе визуальных ассоциаций. Метод этот прост и прозрачен. Мы все используем его, когда учим говорить и писать наших детей. Вспомните азбуку с картинками и яркие детские книжки, в которых иллюстраций больше, чем слов. К сожалению, этот метод незаслуженно мало используется в преподавании иностранных языков. При работе с «LinguaMatch™» именно яркие зрительные образы помогают вам, как когда-то в детстве, легко запомнить пока еще незнакомые слова. А забавные картинки и не менее забавные персонажи (причем почему-то авторы игры отдают предпочтение соблазнительным блондинкам) не дадут вам скучать во время занятий.

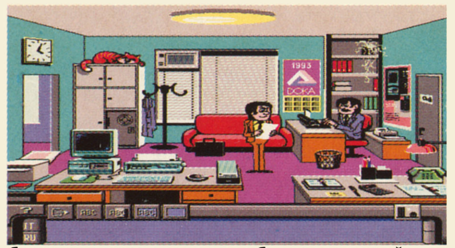
Не верьте никаким гарантиям по поводу усвоения любого языка во сне или наяву без всяких усилий! Язык надо учить, но только с «LinguaMatch™» это будет интересно всем вне зависимости от возраста, полезно для знатоков и очень полезно для начинающих. Все зависит от индивидуальных способностей, предшествующей подготовки, а также вашей настойчивости и старания.

Вообще, надо сказать, что при работе с «LinguaMatch™» трудно провести границу между словарно-разговорной и обучающей системами. По идее, это один единый комплекс, который каждый может использовать по своему желанию. Ситуационный подход оправдывает себя в обоих случаях. Причем ситуации, в которых вы находитесь, можно выбрать как последовательно (например, попав в город, вы можете зайти в гостиницу, оттуда, предположим, в бар или в номер, а в номере зайти в спальню или в туалет), так и напрямую, выбрав их из ряда пиктограмм.

Языковой запас, используемый в «LinguaMatch™», гораздо богаче, чем в других подобных изданиях, и способен удовлетворить практически все потребности при общении — более 2000 слов и 1200 наиболее употребимых фраз. Все это богатство разложено на 15 специализированных словарей-разговорников и один общий. Для каждого языка существует 52 тематических диалога, но мы рекомендуем вам в любой ситуации не забывать про общий словарь.

Могучесть и необъятность всякого языка преодолевается многолетней жизнью в нем, но в лю-





бом из них есть минимум, обеспечивающий нормальное общение. Достаточность предложенного состава и объема словарной базы «LinguaMatch™» одобрены и подтверждены официальными сертификатами ведущих языковых центров мира — British Council, Institut Français, Gœthe-Institut, Istituto Italiano di Cultura, Instituto Cervantes. Подобное одобрение гарантирует в том числе и то, что это современный разговорный язык, а не учебный трафарет.

В работе над созданием «LinguaMatch™» принимала участие английская фирма «Lexicon Software Ltd.», имеющая богатый опыт в создании языковых программ, что позволило учесть новейшие подходы к изучению иностранных языков.

В отличие от других отечественных программ, «LinguaMatch™» чужд «совковости». Приобретая его, вы берете в руки красивую упаковку, и даже со штрих-кодом. По желанию вы можете получить и толстенный том словаря-разговорника для всех языков.

Лучшая новость от «LinguaMatch™» —

появление на рынке новой версии системы, выполненной в стандарте мультимедиа.

«LinguaMatch™» теперь говорит! Все словарные записи имеют речевое сопровождение мужским и женским голосами на каждом языке. Запись выполнена профессиональными актерами — носителями языка.

«LinguaMatch™» теперь имеет встроенные игры-упражнения, с помощью которых вы можете существенно повысить эффективность обучения и проверить свои достижения.

«LinguaMatch™» теперь живет под Windows. Это привело к появлению новой, более красочной и удобной, системы меню и контекстно-связанной системы помощи.

«LinguaMatch™» теперь существует на CD–ROM. Только это позволило разместить более 1500 Мб информации, которые содержит система.

Новая версия «LinguaMatch™» поступит в продажу с 15 апреля 1995 г. Для зарегистрированных пользователей DOS-версии (воспользуйтесь регистрационной картой, имеющейся в упаковке «LinguaMatch™» с книжкой-разговорником) цена составит всего 15 долларов США.

Новая версия «LinguaMatch™» требует компьютер, соответствующий стандарту MPC1, то есть процессор не ниже 386, ОЗУ 4 Мб, жесткий диск со свободным пространством не менее 2 Мб, графический адаптер и монитор SVGA, «мышь», дисковод CD–ROM, 8-битная звуковая плата.



БЛАНК ПРЕДВАРИТЕЛЬНОГО ЗАКАЗА
Я хочу заказать версию Lingua Match

на дискетах 3,5" или 5,25" (подчеркнуть) в пластиковой упаковке стоимостью	20$		шт.
на дискетах 3,5" с разговорником на 6 языках в пластиковой упаковке-"книжке"стоимостью	30$		шт.
звуковую версию на CD-ROM стоимостью	40$		шт.

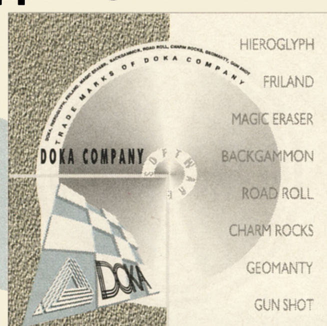
Ф.И.О. ________________ **Адрес** ____ **Телефон** ________

Заполненный бланк наклейте на почтовую открытку и вышлите по адресу:
АО "ДОКА" 103482, Москва, Зеленоград К-482, корп. 360 тел. (095) 536-4020

A/O DOKA

УЧИСЬ ИГРАЯ!

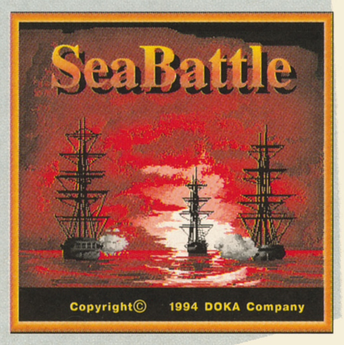
ПРОГРАММЫ ДЛЯ ОБУЧЕНИЯ И РАЗВЛЕЧЕНИЙ



DOKA WINDOWS GAME COLLECTION CD-ROM



BLACK ZONE CD-ROM







ТЕПЕРЬ МОЖНО КУПИТЬ И В РОССИИ!

103482 г. Москва, Зеленоград, корпус 360, тел. (095)536-4020,
(095)536-4166, (095)535-6295, факс (095)536-5887,
E-mail (Internet) : doka@dokadata.zgrad.su



М. Литвинова

Евгеники разбушевались...



«Луна, луна, цветы, цветы...»
Из шлягера прошлых лет

Название игры:	«Under a killing Moon»
Фирма-разработчик:	«Access Software Inc.»
Год выпуска:	1994
Объем на жестком диске:	8 Мб
Комплект поставки:	4 CD-ROM
Управление:	клавиатура/«мышь»
Звук:	без ограничений
Минимальная конфигурация:	386SX/25, ОЗУ 4 Мб, CD-ROM MPC-1, SVGA VESA, 640x480x256,«мышь», 8-битная звуковая карта
Рекомендуемая конфигурация:	486-DX2/66 и выше, 16 Мб ОЗУ, CD-ROM MPC-2, SVGA VESA, 640x480x256, 3-кнопочная «мышь», 16-битная звуковая карта
Цена в Москве:	105 USD (box)

Я понимаю, что, поглядев на требования к аппаратуре и на цену, читатель пребывает в состоянии глубокой задумчивости. Давайте ее углубим: общий объем игры достигает невиданных доселе величин — 2,3 Гб, что не мешает этому «лунному монстру» в течение последнего месяца пребывать в лидерах по продажам игр в городе Москве. Игра поставляется только в коробках (от производителя) и выпущена в свет только в октябре 1994 г. Поэтому ни зарубежные журналы, ни даже Internet не успели еще оправиться от изумления и посвятить «Under a killing Moon» хотя бы пару страниц.

Вообще-то говоря, мы планировали поместить в этом номере только анонс игры, но, запустив ее только однажды, поняли, что не успокоимся до тех пор, пока не пройдем до конца!

Вначале немного об аппаратуре. Игра выжимает из вашего компьютера максимум того, на что он способен. Для этого в состав программного обеспечения включены специальные процедуры оценки максимальной производительности видеоадаптера и привода CD–ROM. Так вот, проведенные испытания показали, что Trident 8900D слабоват для этой игрушки! Но в то же время, хотя «Access» и заявила, что наилучшие результаты достигаются на компьютерах с процессором Pentium, вы с успехом можете играть на PC/AT с процессором 80386 DX/40. Ссылки фирмы на 386 SX/25 лично мне кажутся рекламным трюком.

Для получения плавного панорамирования экрана на 386 DX/40 приходится











сократить размер отображаемой области и максимально упростить алгоритм закраски. В результате, хотя окружающий мир становится несколько расплывчатым и **упрощается** до уровня графики «DOOM II», он остается вполне узнаваем. А в принципе игра использует графику 640×480×256 во всех режимах, а не только при демонстрации видеофильмов-интерлюдий. При этом, как вы понимаете, достигается потрясающее качество прорисовки деталей.

Вот теперь можно поговорить и о том, для чего используется это качество. Дело происходит в Лос-Анджелесе где-то в середине XXI века. Отшумели грозы третьей мировой войны, и США постепенно отходят от послевоенной разрухи. Многие из кварталов города по-прежнему заражены «мирным атомом», а население разделяется на две категории — «нормальных» и «мутантов» — людей, пострадавших от радиоактивного облучения, и их потомков.

Как и во все смутные времена, поднимает голову всякая нечисть. Отсидевшиеся в бомбоубежищах подонки поднимают флаги «Похода за генетическую чистоту». Хулиганские выходки, разбойные нападения, погромы, суды, не усматривающие в подобных деяниях состава преступления... Вам это ничего не напоминает? Но не будем вдаваться в политику.

Наш герой Тэкс Мэрфи, частный детектив, живет, по своей бедности, в одном из бедных мутантских районов. Перебивается с хлеба на пепси и пытается подработать. Как назло, факс, по которому приходят заказы, в очередной раз замял бумагу. И приходится в поисках заработка выходить на улицу.

Первые шаги, которые вам надлежит предпринять (только для того, чтобы освоиться с интерфейсом):



- *посмотрите, что происходит с вашим факсом;*
- *осмотрите поверхность стола, в частности обратите внимание на портрет бывшей жены Тэкса (эта игра оживит даже романтические воспоминания!);*
- *поройтесь в ящиках письменного стола; при этом вы должны подобрать угол зрения таким образом, чтобы видеть не только открытый ящик, но и его содержимое;*
- *подберите почту у входной двери и, используя авторучку и почтовые марки, заполните договор на получение кредитной карточки;*
- *настоящий детектив всегда вооружен, поэтому возьмите с комода свой пистолет.*







Теперь, вдоволь набаловавшись с оружием, вы можете выходить на улицу. Прямо напротив дома находится газетный лоток; с сидящей в нем киоскершей вам настоятельно рекомендуется побеседовать.

Обратите внимание, что в этой игре вам нет нужды синтезировать ответ. От вас требуется только указать общую эмоциональную окраску реплики Тэкса, а уж конкретные слова он подберет сам. Но будьте бдительны. Чувство юмора у вашего героя довольно своеобразное, что иногда может привести к печальному исходу. А поэтому не ленитесь, сохраняйте текущее состояние игры как можно чаще.

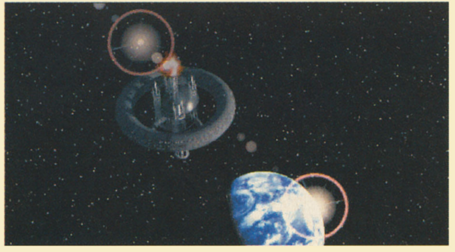
Поговорив с киоскершей, вы узнаете, что одна из соседних лавок была накануне ограблена. Поговорите с ее владельцем и

подрядитесь найти вора. Это ведь, в конце концов, живые денежки.

В будущем веке поиск преступников будет вестись с полномасштабным использованием средств вычислительной техники. В частности, в вашем офисе установлен компьютер «Crime Link», который по совокупности примет устанавливает личность преступника. Поэтому ваша первоочередная задача — получить максимум сведений.

Некоторую информацию даст киоскерша. Еще кое-что вы найдете, порывшись на задворках лавки. Бомж, живущий в одном из мусорных баков, также поделится кое-какой информацией, но уже не бесплатно. Впрочем, ему достаточно «корочки хлеба», которую вы можете взять в близлежащем баре. По дороге вы можете подобрать газету, в которой найдете весьма интересные материалы, имеющие непосредственное отношение к расследуемому делу. Не поленитесь и загляните в полицию. Если вы, вместе с Тэксом, сумеете разговорить инспектора, то получите недостающие приметы преступника.

Теперь дело за малым — изловить негодяя. Но с этим вы уже сможете справиться самостоятельно. Важно только помнить, что и американцы довольно



часто кладут ключи от входных дверей под половики!

По ходу дела вы сможете подобрать много полезных вещей, которые карман не оттянут, но зато сыграют важную роль в дальнейшем.

После того, как вы распутываете это запутанное дело, ваши дела идут на поправку. Вы приобретаете новый факс, который тут же выплевывает письмо от какой-то графини, желающей воспользоваться вашими услугами. Делать нечего, надо ехать.

Да, это крутое дело, как раз для такого профессионала, как вы! У графини пропала хрустальная статуэтка, которая представляет на черном рынке значительную ценность. Вам надлежит вернуть ее в течение недели. Гонорар — 30000 зеленых американских долларов. Почему бы не попробовать. И вот в ходе расследования вам удается обнаружить и похитить статуэтку у главаря лос-анджелесской мафии. Но увы, ваша радость длится недолго. Прямо у вашего дома на вас нападает какой-то сумасшедший индеец с дубиной и избивает до потери сознания. Очнувшись, вы обнаруживаете, что статуэтка пропала.

А тут, как на грех, заявляется шеф бандитов с двумя гориллами. И выясняется, что «графиня» провела вас как мальчишку. Статуэтка жизненно необходима религиозным фанатикам, которые хотят уничтожить всю жизнь на планете, пропагандируя, как вы, вероятно. уже догадались, чистоту человеческой расы, лучшие представители которой переживут

катастрофу на орбитальной станции «Moon Child». И если вы в течение нескольких дней не сумеете вернуть статуэтку обратно или не ликвидируете «осиное гнездо», Землю уже ничто не спасет!

Идя по следу, вы попадаете в одну из фирм, являющуюся «крышей» для исследований, проводимых фанатиками. Здесь вы должны суметь найти микросхему, содержащую код вируса, который сумеет разрушить базу евгеников «Moon Child» и разобраться с идеологией вашего противника (иначе вы не найдете к ним подхода). Поскольку вы попадаете в помещения фирмы ночью, люди вам не встретятся. А вот по всем коридорам и помещениям бродит робот-охранник, от которого смыться совсем не просто.

В коридорах вы должны на него просто не натыкаться. А в каждом из помещений есть несколько точек, которые роботом не просматриваются. Но найти их отнюдь не просто. В ходе прогулок по фирме мне удалось найти более действенное средство. При загрузке игры вы находитесь у входа в кабинеты, а робот каждый раз — на своем посту в коридоре. Поэтому сохраняйте состояние игры как можно чаще. В результате при каждом восстановлении у вас вновь будет хотя бы пара минут до того, как в комнату ворвется робот-охранник!

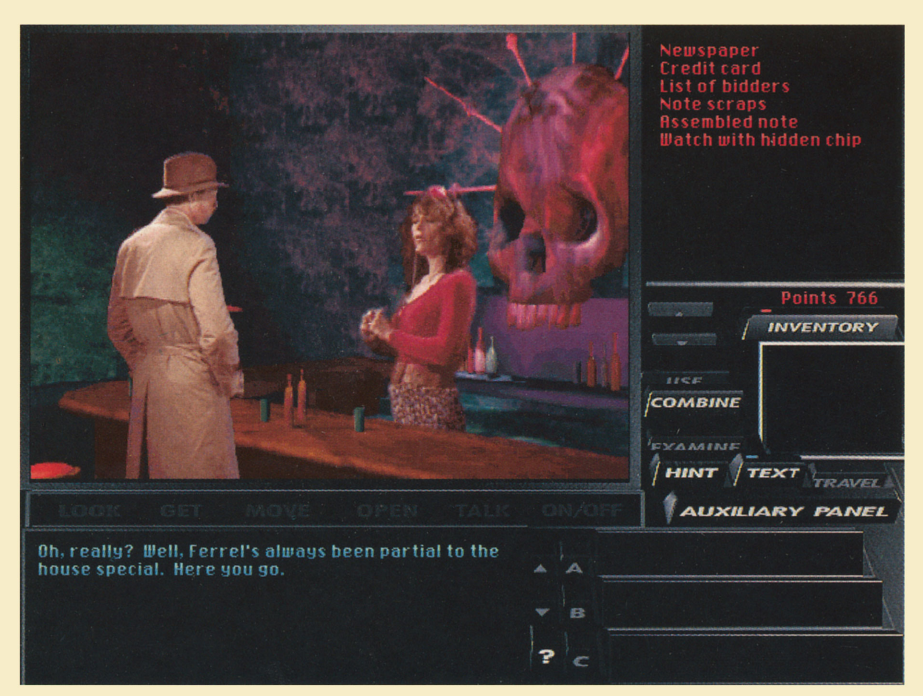
Полученной информации, пожалуй, даже слишком много, но вы должны твердо помнить — для детектива лишней информации не существует! Теперь ваш путь лежит в таинственный бастион, где

Для выведения Евы из анабиоза не ройтесь в медицинской энциклопедии – ничего путного вы там не найдете!









предстоит свести счеты с коварным Хамелеоном — это тот самый индеец, который обчистил ваши карманы и который на поверку оказывается одним из лиц, «приближенных к императору» — главарю евгеников. Не забывайте, что в открытом бою вам с Хамелеоном не справиться — нож в горло, и на этом разговор закончен! Единственный способ победить состоит в том, чтобы проявить солдатскую смекалку и тайком отравить своего противника. А как это сделать — догадайтесь сами!

Теперь у вас достаточно информации, чтобы двигаться на станцию «Moon Child». Но путь туда ой как не прост. Одна из пересадочных станций — кабак на орбите под названием «Broken Skull». Это просто бандитский притон, поэтому ведите себя аккуратно. Выдавайте себя за своего, собирайте информацию и делайте выводы.

Что от вас требуется на станции, вы должны догадаться к этому моменту и сами. Но для того, чтобы получить последние инструкции, вы должны найти и вывести из состояния анабиоза агента одной из дружественных спецслужб — Еву Шанзие, которую враг разоблачил, но оставил «на закуску». К несчастью евгеников, они даже поленились обыскать Еву, поэтому вы получаете от нее инструкции по использованию вируса (в письменном виде) и ключ от спасательного выхода, через который вы покинете станцию. Все, теперь дело за малым — внедрить вирус в компьютерную систему и... быстрее на спасательную шлюпку!

Конечно же, два с лишним гигабайта ресурсов игры потребуют от вас куда

больше усилий мысли, чем описано в этой статье. Но, согласитесь, детальное описание всех событий и ключевых моментов просто отбивает интерес к игре. В частности, я совершенно сознательно отказалась от рассмотрения процесса восстановления записок из обрывков, что в ряде случаев представляет собой довольно нетривиальную задачу.

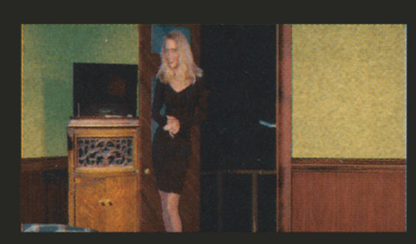
Если же вам все-таки нужна дополнительная информация, огромная просьба не заваливать редакцию письмами и не звонить автору часов в двенадцать ночи (увы, все это уже было, было...). Игра содержит огромную базу данных контекстно-чувствительных подсказок по текущему состоянию вашего расследования. Но за все приходится платить. В данном случае вы за каждую подсказку платите очками, которые определяют эффективность вашего расследования. Максимальное количество — 1000 — соответствует полностью самостоятельному прохождению игры без использования подсказок, ну, а чтобы не вырабатывать у читателя комплекс неполноценности, отмечу, что у меня «рейтинг» составил 842 очка.

Впрочем, очки — это не самоцель! В заключительном фрагменте видеофильма Тэксу предстоит станцевать танго с очаровательной толстушкой, а нам — подслушать разговор неких высших сил, из которого следует, что «в следующий раз ему может и не повезти...» Ну да ладно, поживем — увидим!

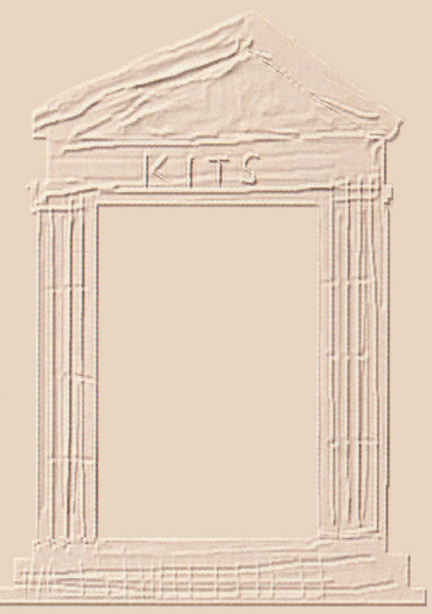












В. Водолазкий

Мультимедиа-технологии от «Creative Technology» — преимущества комплексного подхода

По звуковым картам сегодня вздыхают многие. Тот, кто впервые увидел, вернее услышал, хорошо знакомую игру с качественным звуковым сопровождением, без сомнения, потерял покой. Первая встреча со звуком (именно со звуком, а не с попискиванием встроенного динамика) подобна шоку. Если до сих пор компьютер воздействовал только на ваши глаза и ожидал от вас нажатия клавиш в ответ на появление на экране какого-либо чудовища, то, услышав звуковые эффекты Sound Blaster, вы внезапно открываете, что второй «великий немой» внезапно заговорил. Компьютер в свою очередь открывает, что может формировать у вас условные рефлексы «звук-рука». Менее картинно, но не менее уверенно пробивает дорогу к массовому потребителю и технология CD-ROM. Колоссальная емкость каждого диска — 680 Мб — позволила разработчикам компьютерных игр преодолеть еще один барьер, отделяющий компьютер от пользователя. Выйдя на новые рубежи в технологии звуковых и видеоэффектов, разработчики словно бы стерли еще одну грань между игрой и игроком.

Хотя диалектический материализм и потерял сегодня свою актуальность, никаких сомнений нет — количество переходит в качество. Как только разработчики, вооруженные современны-

ми мощными программными средствами, поддерживающими все новинки аппаратных средств, перестали сдерживать себя в объеме игр — на рынке стали появляться игры, обладающие невиданной доселе притягательной силой.

Игры, разработанные в 1993 и особенно в 1994 году, просто поражают воображение, а у новичка, как показала практика, вырабатывается стойкое неприятие «старых игр» (то есть 1990-1992 годов разработки) и полное отвращение к игровым автоматам.

И вот, горя желанием расправиться с Бешеным Псом МакКри («Mad Dog McCree»), или покончить с безобразиями, творящимися на борту орбитальной станции «Дитя Луны» («Under a Killing Moon») или на корабле «Железный Феликс» («Iron Helix»), вы решаетесь приобрести звуковую плату и привод CD–ROM.

Я не буду агитировать вас за этот шаг, который можно только приветствовать. Но я просто обязан открыть вам глаза на подстерегающие каверзы и неприятности.

Звуковая плата

Как не вспомнить, что Creative Technology является пионером в области звука, и так же, как персональные компьютеры бывают IBM PC, а бывают PC-совместимыми, так и звуковые платы разделяются на два класса — на Sound Blaster и Sound Blaster-совместимые. Но, в отличие от ситуации на рынке персональных компьютеров, при сравнении оригинальных и совместимых звуковых плат разница в цене оказывается не столь велика, как разница в качестве!

Не стоит никого убеждать, что дешевле — не значит лучше. Подавляющее большинство «совместимых» карт оказываются совместимы далеко не на сто процентов, как заявляют изготовители. Результат — зависание программы в самый непредсказуемый момент.

Второй неприятный момент — низкое качество сопроводительной документации, что значительно усложняет установку и эксплуатацию плат. И, наконец, последнее, но самое неприятное — удручающе низкое качество воспроизведения звука. Конечно, разряды бластеров и завывания монстров из «DOOM» будут выглядеть только более естественно (или, если вам больше нравится, неестественно). Но вот синтезированная речь, которая весьма широко используется в современных играх, покажется иностранной не только вам, но и актерам, озвучивавшим роли!

Привод CD-ROM

И здесь проблем возникает не меньше. Вопрос, какую модель привода выбрать и как ее включить в систему, носит далеко не праздный характер. Нередко, сэкономив десяток-другой долларов, покупатель вместо двухскоростного привода обнаруживает односкоростной или выясняется, что в комплект поставки не входят контроллер и интерфейсный кабель. Но, к счастью, любые исправные приводы обеспечивают воспроизведение как CD-ROM, так и музы-

кальных компакт-дисков. Но вот по производительности различные модели одного класса могут отличаться чуть ли не на треть! К тому же есть еще такой показатель, как надежность. Не приходила ли вам в голову мысль, что удешевление изделия осуществляется вовсе не за счет нормы прибыли импортера, а за счет приобретения максимально дешевого электронного «лома» или дешевых устаревших моделей?

Совместимость привода CD-ROM и звуковой платы

В случае приобретения дешевой модели звуковой платы, которая не содержит встроенного контроллера CD–ROM или микшера, у вас никаких проблем возникнуть не должно. За исключением того, что для приобщения к миру мультимедиа вам потребуется пожертвовать двумя разъемами на материнской плате.

А вот если вы приобрели более современную плату со встроенным контроллером CD–ROM, которая обеспечивает более высокую пропускную способность и облегчает жизнь источника питания вашего компьютера — готовьтесь к сюрпризам. Вот лишь некоторые из тех неприятностей, с которыми вы можете столкнуться:

- фишка кабеля аналогового выхода CD–ROM не подходит к разъему на звуковой плате (как правило, аналоговый выход подключается на вход микшера, и некоторые современные игры уже используют эту возможность — вместо оцифровок используется «настоящая» музыка, воспроизводимая с комбинированного «программно-музыкального» компакт-диска, для которого, впрочем, подходит любой привод);
- интегрированный контроллер CD–ROM на звуковой плате не поддерживает приобретенную вами модель привода CD–ROM;
- отсутствует возможность отключения интегрированного на плате контроллера, что приводит к возникновению конфликта между звуковой платой и интерфейсной платой, поставляемой с приводом;
- несовместимость драйвера привода CD–ROM, поставляемого со звуковой платой, с аппаратурой привода и наоборот, драйвера, поставляемого с

приводом — с аппаратными средствами интегрированного на плате контроллера.

Надеюсь, этих мелочей достаточно, чтобы призадуматься. Кстати, это именно те факторы, которые до сих пор существенно сдерживают распространение мультимедиа — ведь рядовому потребителю преодолеть многие из барьеров оказывается не по силам, а фирмы, устанавливающие приводы и звуковые платы, за знание подобных тонкостей вздувают цену на готовое изделие.

Это характерно не только для России, и поэтому фирма «Creative Technology» предлагает целую гамму готовых мультимедиа-комплектов, в состав которых входит все необходимое и совместимое между собой аппаратное и программное обеспечение. Такие комплекты получили у нас ласковое название «киты» (от англ. Kits).

Давайте рассмотрим один из наиболее популярных китов — «Discovery CD16». Итак, что же мы обнаружим, открыв коробку внушительных размеров?



Прежде всего, это Sound Blaster 16. Важная особенность этой платы — возможность установки сигнального процессора, разработанного фирмой «Creative» и получившего название ASP — Advanced Signal Processor. Процессор предназначен для выполнения сложных математических операций, необходимых при сжатии и восстановлении речи и при создании звуковых эффектов, в том числе фильтрации, повышающей качество звучания.

Sound Blaster 16 содержит встроенный стереофонический услилитель с выходной мощностью 4 Вт на канал. Как правило, для индивидуального использования этого более чем достаточно, ведь от вас до колонок не более одного метра. Кстати, в комплект «Discovery CD16» входит пара высококачественных пассивных колонок, разработанных специально для работы с выходными каскадами Sound Blaster 16. А для ввода вашей речи вы можете воспользоваться профессиональным микрофоном, который также входит в состав комплекта.

Звуковая плата содержит интегрированный контроллер для подключения приводов CD-ROM фирмы «Creative» («Panasonic»). Наиболее оптимальным решением с точки зрения критерия «эффективность/стоимость» является установка привода Creative CR-562, который и включается в состав комплекта. Этот привод обеспечивает передачу данных

со скоростью 300 Кб/с (двойная скорость) и совместим со стандартом Kodak Multisession Photo-CD.

Как и следует ожидать, никаких проблем с кабелями при установке комплекта не возникает. Как и с программным обеспечением. Все настроечные переключатели и разъемы на плате детально описаны в сопроводительной документации.

Поскольку приобретение всего комплекта в целом требует от пользователя все же больших единовременных затрат, «Creative Technology» старается «подсластить пилюлю», включая в состав комплекта несколько компакт-дисков с программным обеспечением. Что же вы найдете в мультимедийных наборах «Creative Technology»?

Ответить на этот вопрос и легко, и сложно. Легко, потому что «Creative Technology» включает в поставку наиболее «горячие» диски, которые пользуются наибольшей популярностью. Вот, например, список (неполный) программного обеспечения, которое поставлялось с «Discovery CD16» в конце 1994 года.

- Creative CD-ROM Software, содержащий программное обеспечение для работы с CD-ROM и звуковой платой;
- Creative Graphics CD с широко известными графическими пакетами:
  - — Aldus PhotoStyler;
  - — HSC Digital Morph;
  - — Altamira Composer;
- New Grolier Multimedia Encyclopedia;
- Children Screen Singer;
- Electronics Arts Kids Collection:
  - — Piter Pan;
  - — Eagle Eye Mystery;
  - — Scooter's Magic Castle.

Сложно же рассказать о комплектации «китов» потому, что состав программного обеспечения комплекта непрерывно меняется. Поэтому не исключено, что, придя приобретать мультимедиа-комплект, вы сразу же станете счастливым обладателем новинок, о которых пока только мечтают ваши друзья!

Но «Discovery CD16» — это далеко не единственный мультимедийный набор, выпускаемый фирмой «Creative Technology». Отлично понимая, что основной круг пользователей звуковых карт составляют любители компьютерных игр, фирма выпустила на рынок набор «Game Blaster», который отличается от «Discovery» использованием активной акустической системы SB337 и джойстиком, который во многих играх оказывается значительно удобнее «мыши» или клавиатуры. И, конечно же, набор программного обеспечения, включенного в комплект, также ориентирован на самую взыскательную публику. Судите сами:

- New Grolier Multimedia Encyclopedia;
- Rebel Assault;
- SimCity 2000;
- Return to Zork;
- Iron Helix;
- Microprose CD, включающий:
  - — Civilization;
  - — F-117A;
  - — Silent Service;
  - — RailRoad Tycoon;

CREATIVE



ОТНЫНЕ ВЫ СМОЖЕТЕ
вовсю наслаждаться настоящим звуком и колдовать над ним.

ОТНЫНЕ ВЫ СМОЖЕТЕ
обогатиться компакт-гигабайтами новых знаний.

ОТНЫНЕ ВЫ СМОЖЕТЕ
легко и просто управлять героями любимых игр.

Потому что теперь у вас есть мультимедийный набор от «CREATIVE TECHNOLOGY Ltd.»

Authorised distributor



Телефон/факс: (095) 292-22-29. Телефон: (095) 198-82-96. E-mail: enir@ccic.icsti.msk.su.

- Electronic Arts Games Collection
  - — Syndicate;
  - — Ultima VIII;
  - — Wing Commander II;
  - — Strike Commander.

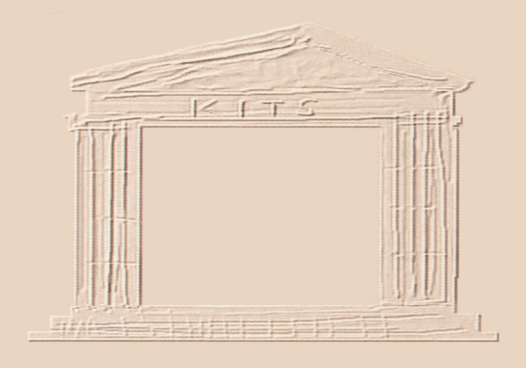
Что ни говори, такая коллекция игр выглядит очень и очень привлекательно. Но и это еще не предел. Не забывая о новых технологиях образования, «Creative Technology» подготовила и выпустила на рынок еще один набор — «Edutainment CD16», содержащий тридцать четыре (!) программных продукта на компакт-дисках. Большую часть из них также составляют игры, как, например, диск «Electronic Arts Compilation», на котором вы найдете:

- Hong Kong Mahjong;
- Ultima VII;
- Populous II;
- Seven Cities of Gold II;
- Savage Empire;
- Wing Commander Academy;
- Yeager's Air Combat;
- Space Hulk;
- Shadow Caster;
- Ultima Underworld.

Кроме того, в комплект входят уже упоминавшиеся диски «EA Kids Collection» и «EA Games Collection», несколько игр на отдельных дисках, а также обучающие программные продукты, интерактивные книги, энциклопедии и набор программ для работы с графикой и звуком. Впрочем, полное перечисление всех продуктов, входящих в «Edutainment CD16», займет слишком много времени, точнее, места. Отметим, что вместо джойстика в этот набор включен микрофон MC-1000, который вы с успехом можете использовать для работы с Windows-программой «Voice Assist».

Оптимальное соотношение цены и комплектации делает перечисленные выше комплекты весьма удачным приобретением для фирм, собирающих компьютеры. При этом компакт-диски, поставляемые в составе комплекта, как вы догадываетась, идут в розничную продажу за «отдельные деньги». Именно поэтому найти мультимедиа-комплекты от «Creative Technology» порой бывает нелегко.

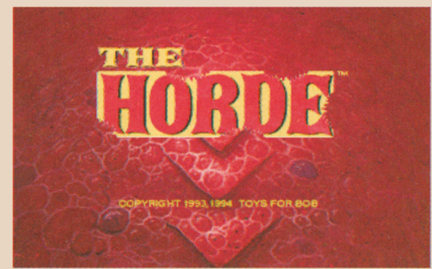
Тем не менее мы можем подсказать вам, где их найти. Просто посмотрите внимательнее на иллюстрации.



BLOODNET

«MicroProse», 1994

Фирма «MicroProse» продолжает нас удивлять. На этот раз — ужасами. Отдавая дань классике, разработчики посвятили игру проблемам вампиризма, но довольно органично объединили нежные покусывания потомков Дракулы с тайнами киберпространства, образованного объединенными в единую сеть миллионами компьютеров. Главный герой, Рэнсом Старк, — бывший сотрудник компьютерной сети «Транстехника», — пострадал на производстве и перестал различать реальную жизнь и дебри виртуальной реальности. За что, собственно говоря, и был уволен. На свои сбережения Старк сумел имплантировать за ухом маленький персональный компьютер, который удерживает его на «этом свете». Но жить ведь как-то надо, и Старк перебивается случайными заработками. Неразборчивые связи и приводят к укусу вампира. К счастью, компьютер позволяет Старку еще некоторое время оставаться человеком, хотя и приходится периодически попивать кровушку. И ему, бедолаге, необходимо не теряя времени расправиться с главарем вампиров и найти средство, которое позволит вновь стать человеком.



HORDE

«Crystal Dynamix», 1994

Это веселая азартная игра в красочной «зубастой» коробке наверняка уже привлекла ваше внимание. И не напрасно. Молодой паренек совершенно случайно спасает жизнь своему королю и получает рыцарское звание и магический меч. Но злой завистник-министр, сам метящий на престол, надеется избавиться от новоявленного фаворита. И бросает героя на подъем сельского хозяйства. Казалось бы, традиционная стратегическая игра. Ан нет, в стране дважды в год свирепствуют орды хордлингов. А значит, вам необходимо не только вести хозяйство, но и отбиваться от симпатичных, но весьма прожорливых дикарей. Между тем министр вступает в сговор с врагами, которые с остервенением нападают именно на защищаемое вами село, а также из года в год повышает налоги, которые вы должны вносить в казну. Впрочем, если вы добьетесь впечатляющих успехов в подъеме производительности труда, то налоги вернутся сторицей. Более получаса «живого» видео, впечатляющее музыкальное сопровождение и непритязательность к аппаратным средствам — это серьезные аргументы за «Horde». А против — только кровожадность хордлингов!

Игры предоставлены фирмой «СКТБ Компьютерных сетей»





А. Терентьев

«Ты помнишь, как все начиналось...»

Название игры: .... «The Colonel Bequest»
Фирма-разработчик: .... «Sierra On-Line, Inc.»
Год выпуска: 1989
Требования к аппаратуре: ..... AT/286, 3 Мб на HDD
Графика: .... EGA
Управление: .... «мышь»

Сейчас, в пору головокружительных аркад и эффектных «Super Dune II», порой вспоминаются годы, когда компьютерные игры только начинали захватывать наше воображение. Мало что из старых игр оставило след в памяти, однако иной раз случается, что вошедшее во всем мире в классику так и не стало известным большинству наших соотечественников. Поэтому мы открываем страничку «Ретро-Клуба», где будем воздавать заслуженные почести тому, о чем было когда-то «недоговорено».

Сегодня мы представляем «Приключения полковника», получившие такую известность, что полковник Генри Дижон взят авторами «Sierra» в сборную лучших персонажей вместе с Ларри в игре «Hoyle's» (1.000.104). Великолепный готический сценарий Роберты Вильямс (Roberta Williams) на вид крайне прост.

Америка, 1925 год. Ведущий персонаж — Лаура Боу, студентка Туланского университета в Нью-Орлеане (шт. Луизиана), которую ее подруга Лилиан Прюн приглашает на уик-энд к дядюшке, отставному полковнику Дижону, на семейное собрание, обещая экзотическое поместье в центре уединенного частного острова и нечто ОЧАРОВАТЕЛЬНОЕ.

После прибытия выясняется, что все остальные уже в сборе. Гертруда Дижон, вдова брата полковника, со своими чадами — плейбоем Руди и недоучившейся актриской Глорией



Свенсон. Этель Прюн, мать Лилиан, топящая свое многолетнее горе в беспробудном пьянстве. Конфиденты (они же осведомители) полковника: престарелый врач Вильбур Филс и недалекий, но ловкий адвокат Кларенс Спарроу. Прислуга: мрачноватый дворецкий Дживз, вертлявая горничная-француженка Фифи и старая кухарка Селия из бывших рабов, в свободное время предающаяся странноватой религии «вуду». Еще три равноправных персонажа: старая полковничья лошадь Блаз, собака Бергард и попугай женского пола Полли. И, конечно, сам полковник Генри Дижон, герой-разведчик Испано-Американской войны, грубый необщительный эксцентричный богач, передвигающийся по старости в кресле-каталке. Вот он все и затеял. За ужином полковник сообщил причину семейного сбора: он-де слаб здоровьем, конец его близок, и он завещает разделить свои миллионы поровну между всеми, сидящими за столом (поясним для наших не избалованных знанием светского этикета читателей: прислугу за стол не сажают, она стоит рядом, а вот конфиденты — люди почтенных профессий, они приглашены на правах друзей). Ах да, кроме, конечно, мисс Боу, подруги Лилиан. Жизнь есть жизнь, и надо предусмотреть все: если кто-либо умрет раньше полковника, его доля пропорционально делится на оставшихся.

Не могу удержаться от того, чтобы привести диалог после ухода полковника.

ГЕРТРУДА: Что, этому можно верить?

РУДИ: Старый козел!

ГЛОРИЯ: Странно, что он не взял все это с собой туда, старый скупердяй!

РУДИ: Не думаю, что ТЫ заслуживаешь вообще что-нибудь.

ГЛОРИЯ: А на себя-то посмотри!

КЛАРЕНС: И как много, по-вашему, он стоит?

ВИЛЬБУР: Что ж, я знаю, что мне делать с моей долей...

КЛАРЕНС: Вашей?! Надеюсь, старое чудило переживет Вас!

ГЕРТРУДА (ей самой за 80): Я вот опасаюсь, как долго он еще протянет?

ЭТЕЛЬ: Что, ВЫ думаете, ему уже немного осталось?

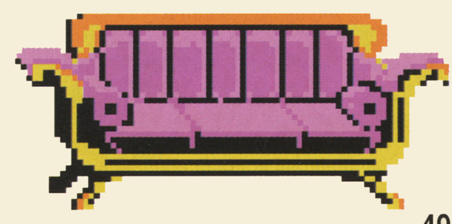
ЛИЛИАН (резко встает) Ну хватит! Лаура и я уходим к себе.

Часы бьют 7 раз. Время 19 часов вечера. Начало 1 акта.

Вот такое милое семейство. Вправду, ОЧАРОВАТЕЛЬНОЕ? В гостиной, которую оборудовали под спальню Лилиан и Лауры, Лилиан, извиняясь, уходит немного освежиться в ванную. Лаура вспоминает своего отца, инспектора полиции, который дает ей ряд советов. В частности, внимательно наблюдать за всем, что происходит, и все «брать на карандаш». А также разговаривать с людьми друг о друге, изучать окрестности и, в особенности, быть очень осторожной самой. После этого разрешается управление Лаурой как персонажем.

Скажу сразу, что папочкины советы важны все до единого. Потому что, сами понимаете, миллионы — они и в Америке миллионы. Слова полковника о дележе поровну действуют так, что к третьему часу пополуночи от очаровательного семейства большинства уже не останется в живых. В ход пойдет все: яд, кинжал, пуля, вышвыривание из окна, удушение, кочерга от камина, скалка кухарки... Милый простой набор домашних подручных средств. Не будут особо церемониться ни с конфидентами, ни со слугами. Вам (Лауре) тоже может при случае достаться, так что осторожность не помешает. Впрочем, игру можно сохранять и возвращаться...

Ваша задача — понять, что именно происходит вообще; попытаться проследить и получить улики преступлений, подметить нюансы взаимоотношений (то есть нужно не просто поймать убийцу, но и найти мотивы!). Если будете очень проницательны и храбры, не исключено, что вы даже сможете разбогатеть! Только учтите, что первые впечатления могут быть обманчивы, кое-кто в ответ на ваши вопросы просто не ответит, а кое-кто может и соврать. И уж самое важное при вас точно не скажут — придется искать обходные пути, подслушивать и заодно подсматривать. К счастью, это вам не современные хрущобы: строили в Луизиане в девятнадцатом веке основательно, с потайными проходами и комнатами, заповедными местами... Даже лифт (а как бы еще полковник мог подниматься с этажа на этаж?) — и тот не прост. Так что в огромном трехэтажном особняке, выстроенном когда-то семейством Кроутонов, полностью истребленным на войне, найдется много интересного. Не обойдется, конечно, и без при-



видений. Если очень повезет, вы увидите даже нечистую силу, хотя к игре в целом это отношения не имеет — так, мельком, чтобы почувствовали обстановку.

Рабочее пространство включает несколько десятков планов, разумеется, пространственно связанных. Передвижения Лауры не ограничены; при первом попадании на новое место выдается его характеристика. Разумеется, что-то одновременно протекает на нескольких планах, и очень желательно посмотреть как можно больше. Чтобы связать это с реальностью времени, Роберта Вильямс нашла гениальное режиссерское решение: все происходящее представлено в виде многоактной пьесы. Каждый акт длится условный час, подразделяясь на четыре четверти. Попадание на определенные планы (назовем их ключевыми) в определенное время переводит стрелки часов на четверть часа. Пока вы не попали на ключевой момент, можете обегать все остальные планы и таким образом просмотреть все, что происходит в данный момент в других местах. Однако и здесь не все просто: ключевых моментов может быть несколько! Скучать вам не придется: жизнь персонажей насыщена до предела. Любовные коллизии, растраты, пьянство, застарелая ненависть, колдовство, тайные аборты и, наконец, убийства — что только не связывает персонажей! И все нужно проанализировать, отсеять неважное, насобирать вещдоки и, конечно, уцелеть.

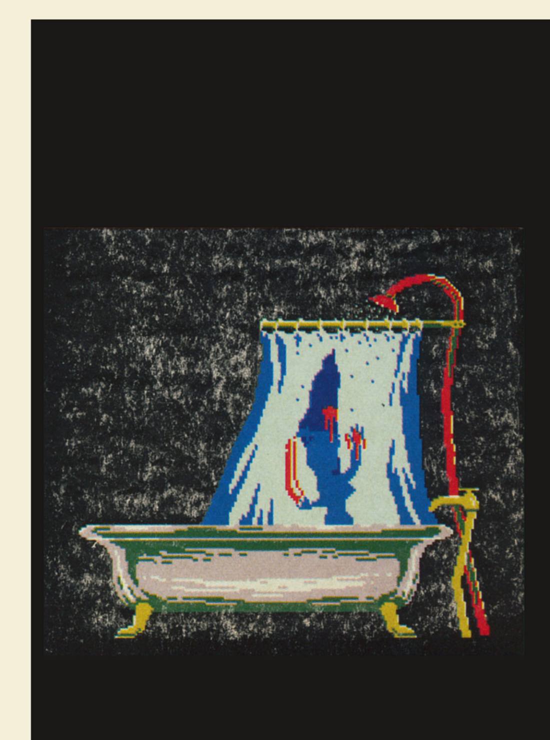
Основное правило: быть в нужном месте в нужное время. Не исключено, что на ключевой момент вы попали раньше, чем нужно: может быть, стоило заглянуть куда-то еще, пока не перевелись стрелки часов! Не брезгуйте проверять то, что уже смотрели — действие движется, и там, где только что никого не было, может происходить как раз самое важное.

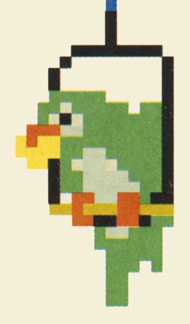
Игра носит и обучающий оттенок. На первых порах вас «ведут на подтяжках», ключевые моменты единичны, и здесь ошибиться трудно. Дальше — сложнее. Если вы не делаете что-либо важное, то вам могут и подсказать, но не более одного раза.

Конечно, свобода не столь уж велика: есть события, мимо которых вам пройти не дадут. Более того, иногда придется долго рыскать вокруг, чтобы найти событие, переводящее стрелки часов в очередной раз. Однако трудность в том, что в некоторые моменты продвижения времени могут вызвать разные события (то есть любое из них), но только одно действительно важно для следствия. Результат зависит от следствия очень и очень сильно: исчезнут, если вы их вовремя не найдете, улики; трупы могут найтись в разных местах; даже преступниками в конце концов окажутся разные люди! Хотя только одна из концовок по-настоящему верна, остальные ложны, и это скажется на вашем результате.

Будьте активны. Это, конечно, не та игра, где требуется лупить по клавиатуре, опережая скорость мысли. Однако особо медлить тоже не годится: пока вы раздумываете, персонажи живут — действуют, ведут диалоги, уничтожают улики, в конце концов могут встать и покинуть вас, и, быть может, вы уже никогда не сможете задать им крайне нужные вопросы, ибо только они могли бы на них ответить (помните, что слова персонажей — не просто информация о том, о чем вы уже сами догадались, — это еще и улики, а вы все же ведете следствие; программа же не знает о ваших догадках, ей надо это «дать понять»).

Управлять очень просто. Однократное нажатие на соответствующую стрелку или цифру на дополнительной цифровой клавиатуре вызывает движение. «+» увеличивает скорость дивжения Лауры, «-» — уменьшает. Нажатие на [5] — останов. Нажав пробел, вы прерываете действие и можете приказать Лауре что-либо сделать (например, чтобы открыть шкаф, нужно набрать «OPEN CABINET»), либо поговорить («TALK ABOUT ...») о чем-нибудь, либо спросить («ASK ABOUT ...») о





чем-либо ближайшего по расположению к вам персонажа. Все приказы набираются на английском языке. Вот исчерпывающий список всех глаголов:

ASK ABOUT (спросить о ...);
COOK (готовить, стряпать);
CLIMB (влезать);
EXAMINE (проверить);
GET (взять);
GIVE (дать);
KNOCK (стучать, стучаться);
LOOK AT (посмотреть на ... — вы получите подробную характеристику, либо дадите понять игре, что заметили что-либо необычное);
OIL (смазать маслом);
PLAY (играть: на инструменте, в куклы и так далее);
PRAY (молиться);
PRY (подглядывать);
PULL (дернуть за ..., потянуть за ...);
PUSH (толкать);
PUT (положить, поставить, вставить);
READ (прочесть);
SEARCH (обследовать);
SMELL (нюхать);
SHAKE (трясти);
SHOOT (выстрелить);
SHOW (показать);
TAKE (взять);
TALK (поговорить или сообщить, в зависимости от того, с кем, в какое время и о ком идет разговор);
TELL (сообщить);
TURN (повернуть);
SIT (сесть);
STAND (встать);
USE (использовать — в данной игре имеется в виду один из тех предметов, которые Вы уже взяли — см. пояснение ниже).

Все существительные, важные для дела, обязательно появятся в ответ на «LOOK AT ...». Персонажей зовите сокращенно по именам.

К игре прилагаются инструкции на английском языке. Сразу скажу, что они не вполне соответствуют истине. Так, из приведенных в инструкции глаголов реально нужны только 4/5, в то же время некоторых нужных нет. Я привел полный список.

Вместо «LOOK» в большинстве случаев достаточно ткнуть «мышью» в нужное место и нажать правую кнопку. Вы получите описание. Однако иногда, когда требуется подтвердить, что вы нашли именно улику, нужно явно ввести команду. Так, после первого же убийства вы увидите на полу платок. Если раньше, когда вы увидели его в руках Этель Прюн, не дадите понять, что заметили его — вам это не зачтется. Достаточно набрать команду «LOOK HANDS» — и вы получите текст, в котором упомянут платок в руках Этель. Вот это и есть улика с точки зрения алгоритма игры. Кстати, если вы не успеете поговорить с Этель, когда она одна, позже вы уже не услышите некоторых интересных сообщений: она будет пьяна и не поймет вас.

Указав на некое место и нажав левую кнопку «мыши», вы можете заставить Лауру туда перейти. Если «мышь» не действует — подождите, управление пока еще не у вас в руках, закончится интермедия, и вы сможете подать команду.

Особые трудности — в речах персонажей. Прекрано переданные эпоха и колорит, а иногда и акцент — для нас, безусловно, проблема. Не любое высказывание вы можете задержать: когда идет беседа, порой важно каждое слово. Для плохо знающих сленг южной Луизианы 19-го века (а порой и с французским акцентом Фифи или ис-



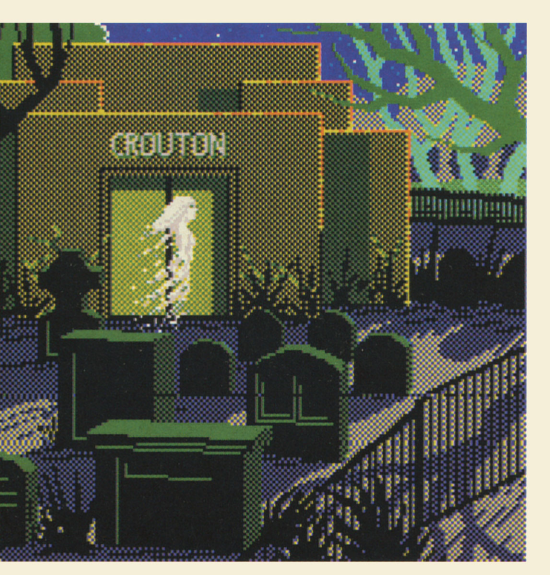
Теперь-то я знаю, какова была мисс Марпл в юности.

кажениями темнокожей рабыни Селии) подскажу, что проще всего нажать кнопку «Pause» или набрать «Ctrl-P» и спокойно лезть в словари. А вообще-то «I COULD CARE LESS» означает «Я и сам без понятия», «I'VE GOTTA GOT» вполне хорошо переводится как «Мне досталось», а «Z-Z-Z» можно перевести как «Хр-р-р».

С лексическими командами хуже. Контролируется правописание, порядок слов, предлоги и ясность выражения. Признаюсь по секрету, что уже после получения предвысшего результата я еще три недели искал правильное сочетание слов в приказе «Раздвинуть половые доски с помощью лома». Каждый раз я получал в ответ «Скажите другими словами» или «Скажите точнее». И только фраза «USE CROWBAR TO OPEN FLOORBOARDS» привела к нужному результату, дав понять второстепенную подсказку. Я не случайно раскрыл эту фразу: она самая сложная из всех команд и насчитывает максимальное количество слов.

Итог игры — заполненный по ряду разделов блокнот. Суммарный результат отражается термометром. В игре более сотни сцен, и даже одна ошибка в любой сцене (например, вы не задали какой-либо вопрос персонажу) гарантирует штрафное очко. А для следствия это — отсутствие улики, то есть (напоминаю, мы в Америке) недоказанность преступления.

После конца игры вам покажут содержимое вашего (то есть Лауры) блокнота. Обратите внимание на незаполненные и неполные (INCOMPLETE) рубрики. Обязательно посмотрите подсказки, вы-





данные алгоритмом анализа вашей игры, но имейте в виду, что они не вполне совпадают с вашими просчетами. Скорее, следование им ненароком даст вам нужные ключи.

Давайте проведем вместе начало игры. После того, как Вы остались одни и получили возможность передвигаться, подайте команды:
LOOK FLOOR;
LOOK WALLS;
[подойдите к люку];
OPEN SHUTE;
LOOK INTO SHUTE;
CLOSE SHUTE;
[пройдите в комнату направо];
LOOK WALLS;
GET BEAR;
LOOK DOLLHOUSE;
[подойдите к Этель];
TALK WITH ETHEL;
LOOK HANDS;
ASK ETHEL ABOUT GERTIE;
ASK ETHEL ABOUT COLONEL;
ASK ETHEL ABOUT LILLIAN;
ASK ETHEL ABOUT ACRES (если Этель успеет выйти из комнаты, это — ваша ошибка);
[пройдите в комнату налево, еще раз налево];
LOOK AT THE MARBLE STATUE;
LOOK AT THE ARMOIRE;
LOOK IN THE ARMOIRE;
[войдите в дверь между колоннами (вверх)];
LOOK LILLIAN;
LOOK TUB;
[подойдите к раковине];
WASH HANDS.

В приведенном отрывке, конечно, сообщены не все действия, которые необходимо проделать в этих местах для успеха следствия. Но даже их достаточно для того, чтобы получить результаты, ведущие к раздумьям.

В заключение, по традиции — ряд правил, подсказок и приемов. Некоторые из них взяты из оригинальных инструкций к игре (помечены «—»), другие — абсолютно, на мой взгляд, необходимы для восполнения трудных для перевода мест (поме-

чены «•»). Следуйте им творчески, и тогда Лаура Боу будет вполне достойна своего отца. Кстати, авторы «Sierra» не забыли про любимый персонаж — недавно вышло продолжение игры с Боу в заглавной роли.

— Именуйте персонажей сокращенно: COLONEL, GERTIE, LILLIAN, WILBUR, CLARENCE, RUDY, GLORIA, ETHEL, CELIE, JEEVES, FIFI, BLAZE (или HORSE), DOG, PARROT, SARAH и так далее.

— Многие персонажи имеют полезную для Вас информацию. Поговорите с ними: TALK WITH [персонаж], либо TALK WITH [персонаж] ABOUT [персонаж или предмет]. Для скорости набора используйте «Ctrl-T». Примеры: TALK TO GERTIE, ASK WILBUR ABOUT LILLIAN AND CELIE (кстати, обратите внимание на это AND!). Попробуйте разные варианты — не исключено, что сработает какой-то один. Если персонаж не отвечает сейчас, может быть, он ответит вам в другой раз.



— Покажите (SHOW) найденные объекты персонажам. Может быть, кто-то из них и признает, что видел эту вещь, даже если он не склонен с вами болтать.

— Увидев интересный для следствия объект, возьмите (TAKE) его: это даст вам возможность впоследствии исследовать его более тщательно или специальным образом, а, может быть, и использовать по ходу дела.

— Обследуйте объекты. Обыскивайте трупы (SEARCH BODY).

— Используйте подручные средства. Пробуйте разные возможности для исследования одного объекта.

— Для обзора переносимых предметов откройте окно INVENTORY с помощью «Tab» или «Ctrl-I». И вообще, внимательно исследуйте ниспадающие меню в верхней части рисунка.

— Сохраняйте в важных местах игру с помощью меню «Save» или клавиши «F5». В случае вашей смерти или других неприятностей восстанавливайтесь с помощью меню «Load».

— Обследуйте все. Когда вы первый раз появляетесь в незнакомом месте, вам выдается его краткая характеристика. Прочтите ее внимательно, но не ограничивайтесь ею. Направьте ваше внимание во все стороны — на стены (LOOK WALLS), пол (LOOK FLOOR) и так далее.

— Обследуйте все тщательно. Ищите скрытые места. Чаще навещайте каждое место: предметы могут измениться.

— Стройте план игры. Фиксируйте время и сцены. Особо отмечайте ключевые моменты. Найдя один, вернитесь к прошлому и попробуйте поискать еще — может быть, есть и другие.

— Не падайте духом. Если вы не можете сделать что-либо, подумайте, как еще можете решить проблему. Каждая проблема имеет по крайней мере одно решение.

• Я пользовался «колотой» игрой, однако дам расшифровку отпечатков пальцев для тех, кто достанет оригинал (при запуске игры на заставке требуется угадать отпечаток пальца одного из действующих лиц).

• Завершив необходимые дела на первом этапе (в первом действии первого акта), погуляйте вокруг дома. Обследуйте все, пока не найдете по крайней мере три предмета.

• Внимательно смотрите под ноги и внутрь всех предметов.

• Используйте найденный монокль как лупу. Пример: USE MONOCLE TO LOOK [объект].

• Ржавчина требует смазки.

• Когда услышите шум драки — стреляйте скорее, однако не забудьте осмотреть саквояж.

• Не используйте Sound Blaster с подключенным выходом спикера. Леденящая музыка Кена Аллена рассчитана именно на динамик.

Комплект игры можно получить в редакции или у автора статьи (trenty@cemi.msk.su).

Удачного вам следствия!



BLOWN AWAY

«IVI Publishing», 1994



Как известно, количество взрывов на одну условную единицу любой видеопродукции определяет интерес к ней зрителя. А поскольку современные компьютерные игры превратились в одну из популярнейших разновидностей видео, то в этом смысле «Blown Away» находится вне конкуренции. В этой игре вам предстоит вступить в смертельную схватку с отвратительным, но жутко изобретательным маньяком, как две капли воды похожим на главного мерзавца из фильма «Скорость». Вы выступаете в роли Джеймса Дава, эксперта по обезвреживанию взрывных устройств и члена Бостонского Взрывного Общества, который еще до начала игры оказывается на больничной койке из-за той ошибки, которую не может допустить ни один сапер. Пока вы там прохлаждаетесь, этот гениальный ирландский террорист Джастас захватил в заложники ваших родных и близких и угрожает взорвать их, если вы посмеете помешать ему устроить грандиозный «фейерверк» в День Независимости 4 Июля. Однако только вы способны добраться до него и обезвредить, хотя для этого придется решить кучу разнообразных головоломок, причем за очень короткий промежуток времени. Постоянное тикание часов, отсчитывающих последние секунды перед взрывом, резко увеличивает уровень адреналина в крови. А видео и аудиоэффекты создают полное впечатление вашего присутствия в эпицентре событий. Но, в отличие от реальных героев, вы можете вновь и вновь предпринимать попытки по дезактивации Джастаса. Если, конечно, у вас есть голова на плечах...

KING'S QUEST 7 The princeless bride

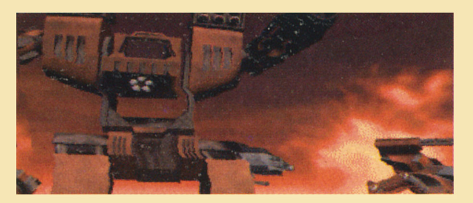
«Sierra On-Line», 1994

Новый выпуск в знаменитом сказочном сериале фирмы «Sierra» реализован с учетом самых современных возможностей программных и аппаратных средств. Программа работает под управлением MS Windows в режиме 640×480×256 и требует для работы звуковую плату. К немалому огорчению большинства отечественных игроков, все привычные текстовые окна в игре отсутствуют — вся информация выдается только речью. Но зато игра превращается в отличное средство обучения живому языку. Герои вам хорошо знакомы по предыдущим сериям — это королева Валаниса и ее дочь Розелла. На сей раз им предстоит справиться с кознями злых троллей, которых, как выясняется, науськивает некая колдунья. Процесс сведения счетов изобилует неожиданными поворотами сюжета, которые сопровождаются мультипликационными фрагментами. Кстати, немалую роль в создание этой игры внесли и наши отечественные художники. Может быть, поэтому графика выглядит столь впечатляюще?!



METALTECH EarthSiege

«Dynamix», 1994



Кто из вас не помнит игру «Mechware», появившуюся на наших EGA-экранах несколько лет назад? Войны роботов вытеснили «M1 Абрамс» и, прямо скажем, способствовали росту популярности телевизионных робототехнических мультсериалов. В конце 1994 года фирма «Dynamix» вернулась к столь любимой игроками теме. Вот краткая завязка сюжета. 2471 год. Очередное нашествие Франкенштейна. Созданные гением человека суперроботы «кибриды» (не путать с «инвидами» из сериала «Роботек»!) вышли из под контроля своих создателей и пытаются уничтожить жизнь на планете. Но «голь на выдумку хитра», и человечество противопоставляет захватчикам серию роботов HERC, которые управляются как танки, то есть изнутри. Капиталистические отношения несколько сковывают возможности по совершенствованию вашего робота, но ведь поверженных врагов можно разбирать на запчасти! Кроме того, вам необходимо постоянно вести промышленный шпионаж, «отлавливая» кибридов с новым вооружением и средствами защиты. Только в этом случае инженеры вашей базы сумеют вовремя и адекватно ответить на уловки противника. В игре предусмотрено 45 боевых задач, но даже при повторном запуске любой из них обстановка изменяется, что потребует от вас заново переосмыслить тактическую обстановку. Имейте в виду, враг, как и положено, хитер и коварен и бьет не только умением, но и числом. Так что будьте бдительны!

«Space Pirates»

«American Laser Games, Inc.», 1994

Похоже, что «American Laser Games» превращается в компьютерный аналог какой-нибудь голливудской кинокомпании, пекущей фильмы как пирожки. И вот к Новому Году на экраны наших компьютеров фирма выпустила рождественский подарок — очередную «стрелялку», посвященную космическим войнам. На этот раз ситуация, в которую вы попадаете, просто кошмарная! Космические пираты захватили корабль с детишками и женщинами на борту и угрожают кровавой расправой. Вам придется поговорить с бандитами на их языке и одного за другим отбить заложников. Конечно, чем ближе вы подбираетесь к одноглазому главарю Талону, тем тяжелее вам придется. К счастью, Старый Следопыт, который знаком вам по игре «Mad Dog McCree», таинственным образом преображается в радиолюбителя, поймавшего вызов захваченного корабля и, подобно кинозрителю, отслеживающего ваши похождения. Вообще говоря, это творческая находка: зрители, массовка и злодеи — по одну сторону экрана, а главный герой — по другую! Такого еще не было. Но, как и во всех играх «American Laser Games», вы сумеете собрать команду болельщиков и по вашу сторону!



Игры предоставлены Российским Электротехническим Обществом Тел. (095) 925-13-04



В. Водолазкий

Интриги «Крондора»

«Про еду я забываю, про уроки забываю...»
Из рекламного ролика жевательной резинки.

Название игры: .... *«Betrayal at Krondor»*
Фирма-разработчик: .. *«Dynamix» («Sierra» Division)*
Графика: .... *VGA 256 цветов*
Звук: .... *PC Speaker/ADLIB/SoundBlaster/CD music*
Объем на диске: .... *2.5 Мб — минимальная установка*
Управление: .... *клавиатура/«мышь»*

Игра и в самом деле обладает невероятной притягательностью, значительно обгоняя классические «бехолдрики». И на этом феномене, да простит меня читатель за это слово, надо остановиться до того, как мы перейдем к обсуждению игры. Для начала мы отметим так называемые «бонусы» (от буржуазного слова «bonus», которое переводится на русский язык как «приз», но чаще всего интерпретируется как «шара»). Итак,

Что еще есть на диске?

Несмотря на то, что при полной установке на диск игра занимает не более 20 Мб (с учетом многочисленных сохранений), CD–ROM забит до отказа. Во-первых, это видеоинтервью с автором сценария игры, достаточно известным в США автором романов в стиле «фэнтези», — Раймондом Фейстом (Raymond E. Feist). К сожалению, петербургское издательство «Северо-Запад», ведущий в России издатель книг этого жанра, с ним (автором) нас пока не познакомило. Ну что же, «Dynamix» оказалась на этот раз оперативнее.

Во-вторых, это огромная справочно-информационная база данных, содержащая карты лабиринтов, секретные слова, отпирающие замки, краткие характеристики заклинаний и пути использования магических предметов, краткий путеводитель по игре и так далее и тому подобное.

Но эти продукты, хотя и выполнены с использованием иной технологии, а именно для MS Windows, по крайней мере имеют какое-то отношение к игре. А вот третья часть представляет собой новый подход к реализации BBS — элитарный клуб по интересам «Sierra Inn» знаменует собой очередной шаг в развитии телекоммуникаций. Но для вас, читатели, пока носящая абстрактный характер. По двум причинам. Во-первых, у вас вряд ли найдется кредитная карточка «American Express» или «Visa». Во-вторых, наша инфраструктура передачи данных находится пока в зачаточном состоянии.

Но, как ни крути, все эти продукты занимают не более четверти диска. А, как мы уже говорили, сам диск заполнен до отказа! Что же находится на оставшейся части (400 Мб)? Музыка! Игра полностью оправдывает звание «мультимедиа». На диске находятся 63 мелодии, которые позволяют значительно улучшить звуковое сопровождение игры. По-моему, это первая игра, которая на все 100% использует возможности, предоставляемые технологией CD–ROM. Поэтому при установке не забудьте включить в меню настроек пункт «CD music».



Но это не единственная приятная новинка в игре. Необходимо отметить, что коллектив разработчиков творчески переосмыслил само понятие «бехолдрика», что привело фактически к появлению нового



жанра — интерактивной книги. Хотя для осмысления «революционности» «Betrayal at Krondor» нам придется вернуться на десяток лет назад.

В начале 80-х приключенческие игры находились в самом зачаточном состоянии. «Вы стоите у серой стены замка, лицом на восток...» Поскольку игры были реализованы исключительно на английском языке, которым инженерная «прослойка» советского общества владела в очень и очень ограниченном объеме, то особого распространения первые «ходилки» не получили. Впрочем, и на Западе любителей читать было относительно немного.

Но романтиков хватало всегда, и с появлением персональных компьютеров ролевые игры, разработанные фирмой «TSR Inc.», начинают перекочевывать на компьютеры, вначале на Apple, а затем и на IBM PC. Но увы, реализация оставляет желать лучшего. Действительно, вы бродите по лабиринту и убиваете врагов. Открывая запертые двери, вы находите золото, заклинания и оружие, а также натыкаетесь на главного врага этого уровня. Убив его, вы получаете дополнительные очки, которые делают ваших героев сильнее и позволяют собирать больше золота и оружия, чтобы убить следующего врага, что в свою очередь позволит вам... Все, круг замкнулся! В результате после восьмого или девятого этажа замка игра, прямо скажем, приедается, и только желание узнать, чем же все закончится, заставляет ее продолжать. Кстати, характерный пример — это «DOOM».

В противовес традиционнму подходу «Betrayal at Krondor» построена по принципу обычной книги. А именно — начиная читать книгу, вы обычно не знаете, куда вас заведет буйная фантазия автора. С игрой дело обстоит примерно так же. И еще — обычную книгу можно читать подробно, а можно и пропускать некоторые страницы, только следя за сюжетом. Кому как нравится... Вся игра разбита на девять «глав», и в любой текущий момент вам известна только завязка сюжета к текущей главе и, естественно, вся информация по предыдущим (вы ведь их уже прочитали!). Кроме того, вы в общих чертах знаете цель, которую должны достичь в данной главе. Пожалуй, ближайшим анаогом может служить субботняя развлекательная передача «Ключи от форта „Байард“».

Так же, как и у бригады «фортистов», у вас есть цель, хотя она и формулируется в более общей постановке. А вот всяких препятствий на пути возникает достаточно. Во-первых, это самые разнообразные противники, вооруженные холодным ручным и метательным оружием, а также клыками, шипами, ядом и так далее. Во-вторых, это ловушки, оставленные коварными колдунами, пробираясь через которые

надо суметь найти выход. И, наконец, это сундуки с кодовыми замками, для вскрытия которых вам необходимо отгадать загадку (помяните добрым словом старца Хура), причем загадка формулируется по-английски и отгадка, между прочим, тоже.

Общий сюжет таков. На королевство Мидкемию, которой правит принц Арута, зарится северный сосед — королевство Эльфов, которых на местном наречии зовут моредхелами. Но в их стане тоже не все гладко, и один из вождей кланов, Горат, стремится предотвратить войну и предупредить принца Аруту, правящего королевством, о надвигающейся угрозе. Но враг не дремлет и пытается убрать Гората, пока тот не дошел до Крондора — столицы Мидкемии.

Если вам не удастся проводить Гората в Крондор, то на этом все и закончится. Но после разговора с Арутой вы поймете, что приключения только начинаются. Словам особой веры нет, поэтому придется добыть еще кое-какие факты и передать их командиру одного из отрядов, которых обеспокоеный Арута уже отправил в некоторые провинции. Но, добравшись до места встречи, вы обнаруживаете, что весь отряд перебит, и вам придется отыскать главаря бандитов. По ходу дела вы получаете необходимую информацию о направлении главного удара противника и пытаетесь сообщить эту информацию принцу.

По пути ваш отряд попадает в засаду! В результате Горат и молодой волшебник Овин оказываются в подземельях злодея Делекхана. Однако, проявив некоторую смекалку, вы сумеете выбраться и добраться до территории, контролируемой войсками Аруты.

А враг по-прежнему не дремлет. И гонцы, прибывшие с предупреждением, оказываются в самой гуще событий. К счастью, один из резидентов Аруты — герцог Мартин, — оказывается в состоянии удержать ситуацию под контролем. Но в этом ему должны будут помочь ваши ребята. В частности, вам придется провести операцию глубинной разведки, добыв планы наступления противника, и заодно разгромить один из его полевых штабов. А если вы проявите некоторую сообразительность, то сумеете перевербовать на свою сторону батальон гоблинов, охраняющих горный перевал, что также немаловажно для исхода сражения.

В самый разгар битвы на помощь приходит регулярные войска Аруты. Враг разбит, но война еще не окончена. У одного из пленных Арута узнает, что благодаря колдовскому искусству магов Делекхана



армия моредхелов вот-вот появится в тылу, в самом сердце Мидкемии. И вновь вся надежда на наших головорезов, простите, богатырей.

Тем временем в Крондоре зреет антиправительственный заговор. У главного мага Пуга похищена дочь, которая, кста-

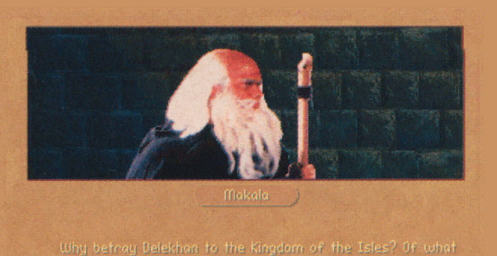
ти сказать, тоже знает толк в магии. И маг, бросив королевство на произвол судьбы, отправляется на выручку. На что, собственно говоря, враг и рассчитывает. Поэтому Горат и Овин отправляются на помощь. Для этого придется вначале пройти пещеры, затем заколдованный лес, и лишь затем вы найдете волшебную книгу Макроса (ни макроассемблер, ни макрокоманды «Word for Windows» отношения к ней не имеют), которая позволит вам переместиться в заколодованный мир, где находятся Пуг и его дочь. В конце концов после долгих мытарств вам удается (а может, и не удается) добиться успеха.

К этому моменту и вы, и ваши герои начинают понимать детали огромного заговора, который плетут враги прогресса. И ваш дальнейший путь определяет теперь только судьба!

Итак, общие предупреждения сделаны, можно переходить к практическим советам. Нет смысла пересказывать сюжет игры, позвольте дать ряд рекомендаций по преодолению различного рода неприятностей.

Походные неудобства.

В ходе ваших странствий по стране Мидкемии вам достаточно часто будут попадаться продовольственные пайки. Прежде чем укладывать их в свой рюкзак, «посмотрите» на них повнимательнее (правая кнопка «мыши»). Достаточно часто ваши герои могут в спешке проглотить отравленный паек, что, как вы понимаете, не сулит ничего хорошего.



Время на выполнение поставленных вами целей ничем не ограничено. Поэтому не гоните своих воинов в шею. Ночью надо отдыхать. Кстати, если вы нуждаетесь в длительном отдыхе, прежде чем выбирать пункт меню «Camp until healed», предложите своей группе травяной сбор — крондорский эквивалент гербалайфа. Срок выздоровления значительно сократится.

Не допускайте исчерпания запасов еды. Голодающие воины начинают терять силы, и о выздоровлении при отдыхе натощак речи быть не может!

В традиционных RPG-играх вы собираете все подряд. Чем больше, тем лучше. Мидкемия — богатая страна, поэтому всяких приятных сюрпризов тут видимо-невидимо. Не жадничайте, все равно придется выкидывать.

При выбрасывании вы как бы складываете все лишнее в мешок и оставляете его на дороге. Иногда, вновь проходя по тому же маршруту, можете подобрать оставленные припасы, но, как правило, местное население излишней скромностью не страдает, и вы обнаруживаете только пустой мешок.

Путешествуя по северным территориям, настоятельно рекомендуется обыскивать кусты. При этом Овин (один из глав-



ных героев) сумеет изготовить из ягод средство, замечательно восстаналивающее силы после очередной схватки.

Подходя к домам, входам в пещеры и прочим подозрительным объектам, нажмите вначале правую кнопку «мыши» (указав на объект). Если вас ожидает засада, то ваши ребята будут загодя предупреждены и у вас появится шанс нанести в схватке первый удар.

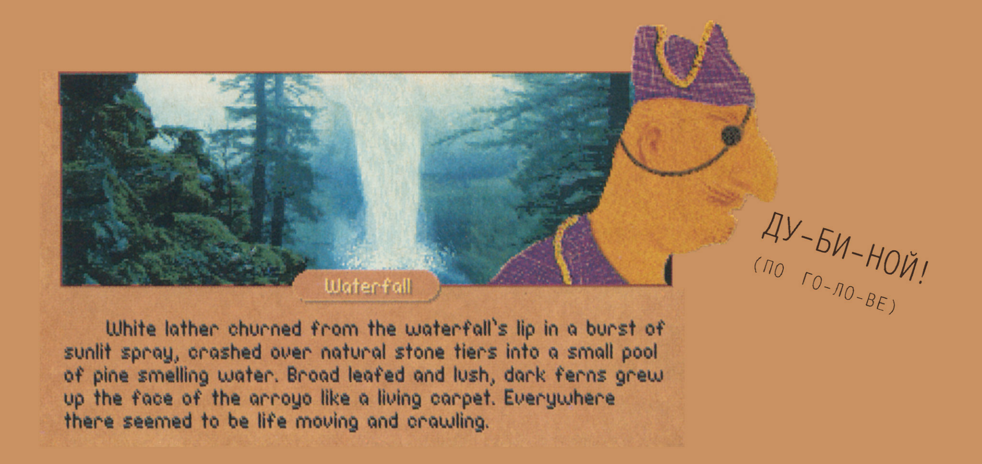
Получить планы лабиринтов и подсказки о целях, которые необходимо достигнуть в каждой из глав, вы можете с помощью Hint-системы, которая реализована как независимая программа, для доступа к которой вам придется сохранить текущее состояние игры и запустить Windows. Но зато вы можете распечатать отдельные главы помощи, в том числе и планы, на вашем принтере. А вот обойтись без CD–ROM вы при этом не сможете, поскольку огромная база данных на винчестер не переписывается даже при полной установке игры.

Сундуки и Замки

В Мидкемии сундуки со всевозможными «сокровищами» валяются почти на каждом шагу. Не ленитесь, осматривайте. Но при этом необходимо иметь в виду следующее.

Если сундук заперт, то к нему можно подобрать ключ или воспользоваться отмычкой. Но успех последнего предприятия определяется квалификацией ваших героев по открыванию замков («Lock Picking»). А поэтому вы должны обучить этому благородному делу одного или двух бойцов, а, кроме того, не гнушаться брать уроки у «воров в законе».

Довольно часто будут попадаться сундуки с кодовым замком. Для вскрытия вам необходимо подобрать кодовое слово, являющееся ответом на загадку, выгравированную на крышке сундука. К сожалению, и загадки, и отгадки — на английском языке. Поэтому вам придется в большинстве случаев воспользоваться системой подсказок.



Следующий тонкий момент — заминированные сундуки. Поэтому, прежде чем открывать сундук, активируйте волшебство обнаружения мин-ловушек. А, кроме того, настоятельно рекомендуется сохранять игру, прежде чем открывать подозрительный сундук. Если вы обнаружите, что ничего интересного в нем нет, можно восстановить прежнее состояние, показать сундуку язык и идти по своим делам дальше.

Драки.

Одна из проблем — уберечь вашего волшебника. Противник будет стремиться вывести его из строя прежде всего. Не забывайте, что для колдовства ваш маг должен быть на расстоянии хотя бы одного шага от противников. Если есть возможность, старайтесь использовать оружие группового поражения. В этой игре аналогом пулемета является колдовство «Evil Seek», которое поражает сразу всех противников, хотя и с разной степенью эффективности. Поэтому чередуйте направление первого удара.

Второй важный момент — использование арбалетов. Точность стрельбы в большинстве случаев оставляет желать лучшего, поэтому не используйте арбалет в тех случаях, когда есть возможность подстрелить находящегося недалеко собственного бойца. Не стесняйтесь добивать убегающего врага. Несмотря на то, что написано в документации, первым старается смыться командир группы, который, как правило, уносит с собой самые ценные трофеи. Рассматривайте этот шаг врага как покушение на вашу частную собственность и не забывайте о законах военного времени.

Старайтесь сосредоточить все силы на одном противнике, по возможности на самом сильном или на том, который атакует вашего волшебника. Расправившись с одним врагом, переходите к остальным.

Очень полезным оказывается использование в битве различных волшебных предметов. Например, если вас атакует несколько арбалетчиков или магов, вызывайте на подмогу бультерьеров (ис-

пользуя для этого волшебный рог). На каждый зов появятся два пса, которых вы должны разместить рядом с противником — в этом случае ему не удастся воспользоваться магией или арбалетом.

Ухаживайте за оружием и доспехами. В противном случае после нескольких столкновений от них останется только воспоминание. Кстати, немаловажную роль оказывает посещение храмов и освящение вашего оружия и доспехов. Кроме того, рекомендуется максимально широко использовать модификаторы — яды, напалм и прочие штучки, которыми смачиваются стрелы и лезвия мечей, а также различные средства, повышающие эффективность доспехов.

Ловушки.

Вот еще одна аналогия с «Фортом „Байард"» — магические ловушки. На ровном месте в некоторых критических точках вашего маршрута вы можете наткнуться на непонятные столбы и октаэдры, которые на первый взгляд просто непроходимы без потерь с вашей стороны. Но на самом деле выход всегда есть, хотя найти его порой нелегко. Вот несколько полезных советов.

Нажмите клавишу «G». На экране появится сетка, помогающая сориентироваться в расположении элементов ловушки.

Наиболее часто встречаются красный и зеленый шары. Безопасный проход — между шарами разных цветов.

Прозрачный окатэдр вызывает срабатывание пушки и пропускает снаряд сквозь себя. Поэтому его целесообразно использовать для «выжигания» одного из шаров. В этом случае линия «красный-красный» или «зеленый-зеленый» деззактивируется.

Сплошные октаэдры могут выступать в роли экранов, за которыми вы можете укрыться от пушек.

Во время прохождения ловушек вы можете довольно-таки эффективно восстановить силы своих бойцов, если не будете никуда торопиться.

Достаточно пройти ловушку только одним из членов группы, а остальные повторят его маршрут, даже если с точки зрения здравого смысла это невозможно — например, если вам пришлось толкать перед собой сплошной октаэдр.

Ну, вроде бы достаточно. Приведенных выше советов должно хватить. Впрочем нет, остался еще один, который касается главного врага — колдуна (имя в интересах следствия не разглашается). На решающий бой вы выйдете с двумя своими магами — Пугом и Овином. Ужасов будет много, но выигрышная стратегия состоит в следующем.

Колдовством вашего врага не переиграть. Вы можете добиться тактического перевеса, но не победы. А поэтому вы должны вначале лишить его возможности колдовать, приставив к нему собак или заморозив, а затем, отказавшись от бесполезных колдовских штучек, нанести ему ряд решительных ударов. Дубиной! По голове!

Это всё. Теперь я за вас спокоен. Можете отправляться на помощь Крондору.



WING COMMANDER III

«Origin», 1994



Приведенные иллюстрации — не мультфильм-интерлюдия, это — «сама жизнь». Вновь, как и несколько лет назад, «Origin» ломает привычные представления о компьютерных играх. Сериал «Wing Commander» в представлении не нуждается, но отметить, что новая серия отражает самые последние достижения мультимедийной технологии, мы просто обязаны. Что за графика, что за изумительный звук! Привычный для большинства имитаторов VGA режим 320×200 после знакомства с этой игрой кажется анахронизмом. Однако использование SVGA 640×480×256 в динамической игре привело к значительному повышению требований к аппаратуре. 486 DX2/66 — это тот минимум, на котором вы получите более или менее приемлемый результат. А вообще-то, игра ориентирована на Pentium. К счастью, со звуком дела обстоят несколько лучше, и 16-разрядной платы пока вполне достаточно.

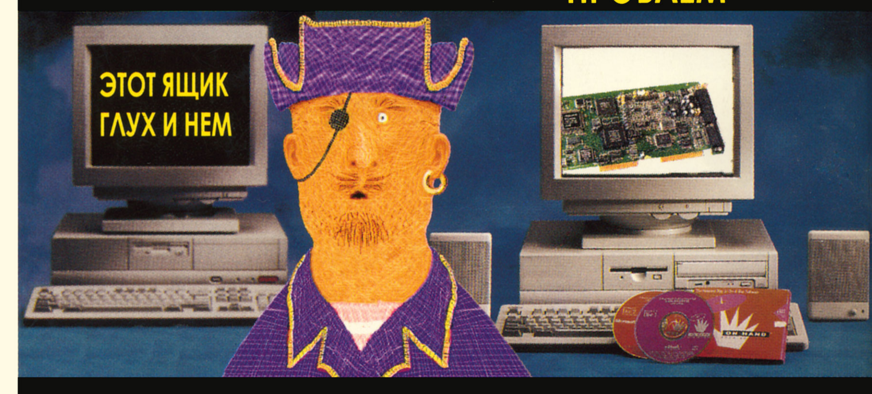
Соедините видео и звук в единое целое, добавьте к этому несколько десятков персонажей (своих и котов) с соответствующими характерами и устремлениями, и вы получите на экране компьютера сериал похлеще «Санта-Барбары», не уступающий по качеству изображения ТВ-экрану, то есть «Wing Commander III».



ОТКРЫТЫЕ
СИСТЕМЫ
Open Systems Publications

CREATIVE

ВОТ РЕШЕНЬЕ ВСЕХ ПРОБЛЕМ



Sound Blaster 16 Value	**119 USD**
Sound Blaster 16 MCD	**159 USD**
Sound Blaster 16 SCSI–2	**199 USD**
Sound Blaster 16 MCD Adv. Sig. Pro.	**199 USD**
SB AWE 32 Value	**229 USD**

Мы расширяем дилерскую сеть и предлагаем всем заинтересованным фирмам:

- весь спектр продукции мирового лидера в производстве звуковых плат — фирмы «Creative Technology Ltd.»;
- информационную, рекламную и техническую поддержку;
- гарантию поставок в течение двух недель;
- гарантию на всю продукцию — 1 год.

